PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ SATURN ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION · Nro 1 · NOVIEMBRE 1998

APOCALYPSE

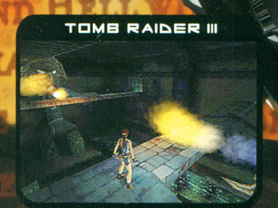
DREAMCAST:
Un informe a fondo de la nueva consola de Sega!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!
Duke Nukem: Time to Kill, Guilty Gear, Silent Hill, Wild 9, Moto Racer 2, Thrill Kill, Turok 2, NFL Blitz, WWF Warzone y las últimas novedades











UNA GUIA SUPER COMPLETA DEL POCKET FIGHTER Y MUCHO MAS!

PREPARATE PARA ENTRAR
A UN NUEVO NIVEL EN
REVISTAS DE CONSOLAS.


NEXT LEVEL

Index
índice



Staff

NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Noviembre 1998

DIRECTOR Y EDITOR
Maximilano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Santiago Videla
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Mauricio Urbides

COLABORADORES
Hernán Parra
Fernando Brischetto
Patricio Land

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 301-0171

DISTRIBUCION INTERIOR y EXTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 305-3160

NEXT LEVEL es una publicación mensual de Editorial Power Play, Larrea 785 Piso 15 "B" (1030) - Tel.: 962-6198 - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.

Impresa en Argentina
Noviembre de 1998

El fin del mundo se acerca

¿Quién podrá salvarnos de este final tan cruel?

¡Bruce Willis y los cuatro jinetes del Apocalípsis en una lucha sin cuartel!

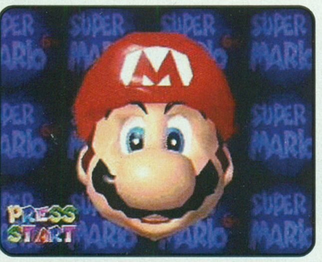
Enteráte de todo en la página 10

Nota del Editor

Bienvenidos al primer número de Next Level. La creación de esta revista tiene como propósito principal mantener a los usuarios de consolas informados sobre todos los acontecimientos importantes que se dan mes a mes en el vertiginoso mercado de los videojuegos, algo que a nuestro parecer no estaba ocurriendo en la Argentina y América Latina. Eso sí, quisimos desde el primer instante que sea muy divertida y lo más completa posible, sin perder por un segundo la seriedad informativa, que parece ser que en este medio no abunda demasiado. De todas maneras la última palabra la tienen ustedes, los lectores, y de hecho nos encantaría saber todas sus opiniones sobre Next Level, qué les gusta, qué no y qué le agregarían. Por lo pronto incorporamos, además de las secciones obvias, otras como Manga Zone o Tecno & Toys, que son cosas que consideramos tan alucinantes como los videojuegos. Bueno, los dejamos en manos del primer número y aunque suene conocido, esperamos que disfruten leyéndolo, tanto como nosotros creándolo. ¡Hasta la próxima!

NUEVO MARIO PARA NINTENDO 64

Podrá no ser la secuela de Mario 64, pero Nintendo tiene pensado sacar un nuevo juego de Mario para 1998...



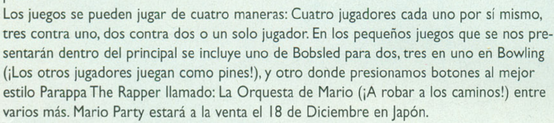


...llamado Mario Party. Es un juego de mesa realizado especialmente para la familia por Nintendo en colaboración con Hudson, esta última, famosa por el clásico Bomberman. Es así que el nuevo juego nos trae a Mario y sus amigos (y archi-enemigos) a un juego de mesa que se complementa con más de 50 pequeños mini-games dentro del mismo. Entre ellos se incluyen: Donkey's Jungle Adventure, Peach's Birthday Cake, Yoshi's Tropical Island, Wario's Battle Cannon, Luigi's Engine Room, Mario's Rainbow Castle y también los infaltables niveles secretos.

El juego consistirá en lo siguiente: Cuando nosotros o alguno de los demás jugadores se detengan en un espacio colorido, automáticamente pasarán a un mini-game. Estos están pensados como un mix de acción simple y divertida, rompecabezas y juegos de carreras. ¿Qué tipo de juego nos toca y cuantos jugadores participarán en el mismo?, depende del color en el que cae nuestra pieza.



Los juegos se pueden jugar de cuatro maneras: Cuatro jugadores cada uno por sí mismo, tres contra uno, dos contra dos o un solo jugador. En los pequeños juegos que se nos presentarán dentro del principal se incluye uno de Bobsled para dos, tres en uno en Bowling (¡Los otros jugadores juegan como pines!), y otro donde presionamos botones al mejor estilo Parappa The Rapper llamado: La Orquesta de Mario (¡A robar a los caminos!) entre varios más. Mario Party estará a la venta el 18 de Diciembre en Japón.



METAL GEAR SOLID: SUPER VENTAS

La tarea de Solid Snake es pasar desapercibido, pero de acuerdo con los números de Konami, vendió alrededor de 350.000 unidades...

...en su primer fin de semana a la venta, por lo que a Solid lo reconocen hasta los gatos. Sony está ayudando intensamente a Konami en la promoción del título, mediante avisos en diferentes medios y en la mismísima televisión, ya que en la compañía piensan (y no creemos que estén en un error) que Metal Gear Solid será uno de los títulos principales, para que la Playstation sea una vez más, la consola de más éxito en la próxima Navidad, es por eso que la campaña de promoción durará hasta después de las fiestas.

TARJETAS DE MEMORIA CON PERSONALIDAD

La empresa InterAct está produciendo una línea de tarjetas de memoria para Playstation con una característica muy especial, están adornadas con personajes conocidos. Cada tarjeta tiene un estándard de 15 bloques de memoria, y sólo un limitado número de ellas serán producidas.

InterAct tiene diseños en las tarjetas que las convertirán en objetos de colección en el futuro. Entonces ahora ténemos a nuestra disposición una nueva opción, las de uso común de plástico iguales a tu Playstation o una con los personajes de tu juego favorito. Ojito los vivos por donde agarran la de Larita, ¡No me toquen a la nena, por favor! Estas tarjetas estarán disponibles en Noviembre.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Parece que la Playstation tiene cuerda para rato. Los poseedores del último título de Crystal Dynamics, The Unholy War, fuimos testigos...

...mediante la demo de Legacy of Kain: Soul Reaver, incluida en el CD, que la Play sigue siendo una maquina increíble, como una gran galera mágica de la cual nunca terminan de salir sorpresas.





Para que se hagan una idea, Soul Reaver es similar al Tomb Raider en cuanto a modo de juego, sólo que el personaje principal en vez de ser una atractiva señorita, es un vampiro. Lo realmente destacable, sin embargo, esta en el entorno. Los escenarios son sencillamente increíbles, y mediante el uso de nuevas técnicas lograron una calidad similar a la alta resolución, o sea, que prácticamente no hay pixels a la vista, logrando un efecto muy parecido al de N64. Las animaciones del personaje son increíbles, sobre todo cuando nada o trepa por las distintas locaciones del juego. Otro de los aspectos destacables es la velocidad, aún en entornos inmensos e incluso debajo del agua, la velocidad se mantiene constantemente a un excelente nivel, evidencia del esmero y dedicación de los programadores en realizar una producción del más alto nivel.

Ahora sólo resta esperar un par de meses hasta que el juego este terminado para ver que otros trucos, una vez más, la Playstation nos tiene guardados debajo de la manga.

XENOGEARS: POR FIN EN INGLES

El excelente RPG Xenogears de Square Soft, la compañía que nos brindara el revolucionario Final Fantasy VII, está listo...

...se ha terminado la traducción y será uno de los primeros juegos en ser lanzados en USA junto a Electronic Arts, luego del trato firmado entre las dos compañías para editar tanto en Japón como en Estados Unidos los juegos que las dos Mega Empresas produzcan, entre otros estarían casi listos, Bushido Blade 2 y Brave Fencer Musashi. La versión en ingles de Xenogears, debería arribar a Argentina a principios de Noviembre y mezcla junto a un interesante argumento, escenas cinemáticas que fusionan de manera espectacular la técnica de renderado junto a la del clásico anime japonés.



VM LABS OFICIALIZA NUON

Se ha confirmado que el nombre del Proyecto X de tecnología de VM Labs ha cambiado, ahora es conocido oficialmente como Nuon, un nombre que VM Labs esperá se convierta en sinónimo de calidad en el futuro de los medios de entretenimiento digital.

Lo que ya está diseñado es el logo del sistema (que adornará el hardware y el software compatible con el formato) y el sitio web dedicado a Nuon.

En caso de que no estén familiarizados con Proyect X (o como dijimos, desde ahora Nuon), es una tecnología que será incorporada en los reproductores de DVD, receptores digitales de satélite, y unidades digitales para proveer una variada gama de entretenimientos interactivos incluyendo películas y video juegos. Las unidades compatibles con las de Nuon serán manufacturadas por compañías de productos electrónicos como RCA y Thomson Electronics.

RESIDENT EVIL HASTA EN LA SOPA

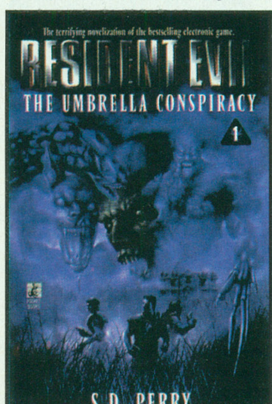
Los fanáticos de la saga Resident Evil no tienen más que leer estas líneas para ir saboreando todo lo que se viene y que tiene relación con su juego favorito...

...los no tan fanáticos (¿Habrá algún usuario de Playstation que no haya disfrutado aunque sea de 20 minutos de este sensacional juego?), mejor salteen esta noticia, porque realmente no les va a mover ni un pelo. Ahora bien, si te encontrás dentro del primer grupo, estás de parabienes, ya que podrás o podés (algunas cosas ya están disponibles) tener al alcance de tus manos una impresionante cantidad de novedades relacionadas con esta saga que tiene millones de fans en todo el mundo. A saber:

Resident Evil: Los Muñecos:
Nada mejor para revivir los sucesos ocurridos en Racoon City las veces que nuestro reblandecido cerebro pretenda. Por supuesto, están disponibles desde hace un tiempo, así que si ni estabas enterado de su existencia corré hacia alguna comiquería amiga y reclamalos. El precio y disponibilidad de los mismos depende de las fases lunares, así que estate atenti.



Resident Evil: La Peli:
Parece ser que Capcom (responsable del juego) y Constantine Films han contratado a George Romero, director de El Regreso de los Muertos Vivos y La Mitad Oscura, entre otras, para que escriba y dirija lo que sería una de las adaptaciones más copadas de la Playstation a la pantalla plateada.
La idea de Capcom es tener la película lista para la salida del Resident Evil 3, con lo cual la recaudación de la peli y la venta del juego se irían al cielo.
Por lo que nos hemos enterado, seguramente habrá varias versiones de la película, con escenas más violentas para los países que lo permitan, y una versión light para USA y otros países mojigatos.



Resident Evil: Los Brolis:
¡Si señores! Se caía de maduro que también iba a haber una adaptación del juego para un libro. Lo que no se sabía es que no sólo va a haber una adaptación, sino una serie completa. Primeramente iría RE: The Umbrella Conspiracy, (anteriormente mencionada) y luego seguiría RE: Caliban Cove, una novela original. Los dos libros van a salir simultáneamente, y unirán los eventos ocurridos en los dos juegos.
En Marzo de 1999, saldrán a la venta otros dos libros basados en la serie, incluyendo la novelización del Resident Evil 2 (llamada City of the Dead) y otro título original llamado Underworld.

Resident Evil: La Web:
Si tenés una PC por ahí conectada con un módem, pegate una vuelta por la página de Wildstorm (www.wildstorm.com) que tiene un comic en línea del Resident Evil. Las páginas son un poco pesaditas, pero la calidad de las imágenes lo vale.

Resident Evil: Resident Park:
Siguiendo con la fiebre de Resident Evil 2 en Japón se abrió un parque temático (al estilo Laberinto del Terror del viejo y querido Italpark) donde la gente recorre dos galpones llenos de trampas y pasillos oscuros donde pequeños Otakus disfrazados de zombies persiguen a los visitantes. Y para los degeneraditos que lo están pensando, la respuesta es: No, ¡No pueden entrar armados!, ¿Quiénes se creen que son? ¿Chris Redfield?







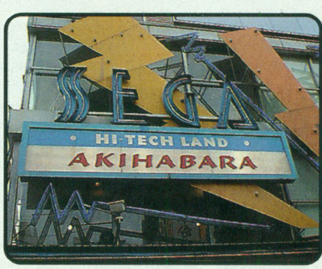
Ok! El viaje a Japón está un poquito caro, así que vamos a obviar el último ítem. De todas formas como seguiste leyendo hasta acá, ya sabemos que sos un recontra-enfermo del Resident Evil, por lo que te habrá interesado igual lo del Parque. Así que andá juntando los dólares para el viajecito...

SPIKEOUT: EL SUCESO DE LOS ARCADES

Hace unos días, en el Sega High Tech en Akihabara se demostró la popularidad del nuevo juego de lucha de Sega, Spike Out: Digital Battle Online...

...los jugadores se alineaban para jugar a un costo de 200 Yens (aproximadamente $2) por partido. El juego, desarrollado por el departamento AM2 de Sega bajo la producción de Toshihiro Nagoshi, quien ha estado involucrado con los juegos Scud Race, la serie Daytona y Virtua Fighter. La influencia directa de Nagoshi se puede ver en la animación de los personajes, que es similar en muchas maneras a la de Virtua Fighter 3. Los gráficos son visualmente asombrosos y usan la segunda generación de la placa madre del Model 3.





SpikeOut ofrece elegir entre cuatro personajes que deberán combatir en bellos paisajes en 3D. Hay un total de nueve niveles divididos en dos áreas principales. Seis etapas se llevan a cabo en el centro de la ciudad y las restantes tres en un shopping de varios pisos. Naturalmente cada nivel tiene un "jefe" a la mitad y al final del mismo. Para jugadores experimentados, hay áreas secretas para descubrir. Los controles son relativamente fáciles de usar, 4 botones y un joystick. Cada personaje posee una amplia gama de movimientos de lucha, incluyendo combinaciones y movimientos especiales.



La característica más innovativa de SpikeOut es la habilidad para linkear cuatro máquinas usando una conexión de fibra óptica. Esta opción alienta el juego cooperativo entre cuatro jugadores para ir progresando en el mismo. El costo de esta opción, sin embargo, es bastante cara para los dueños de los arcades, más los 200 Yen que se deben cobrar por cada partido. Lamentablemente, es difícil que veamos las cuatro unidades linkeadas en los locales de arcades Argentinos, dado el costo de la tecnología y de los juegos en sí. SpikeOut ha sido anunciado también para Dreamcast y arribará según anunciaron a finales del año que viene.

SALE RESIDENT EVIL PARA SATURN, ENTRA CODE NAME: VERONICA PARA DREAMCAST

Capcom anunció que ha cancelado oficialmente la versión de Bio-Hazard 2 (nombre del Resident Evil 2 en Japón) para el Sega Saturn. Shinji Mikami, el productor del juego, hizo declaraciones al respecto de la cancelación: "Nuestra más sincera disculpa a la gente que esperaba Bio-Hazard 2 para Saturn. Mientras desarrollábamos el juego, descubrimos que era dificultoso adquirir el mismo nivel de calidad gráfica en el Saturn que el de la versión de Playstation. Entonces decidimos cambiar la plataforma (de Saturn) a la Dreamcast, y desarrollar un nuevo producto llamado Bio-Hazard Code: Veronica. Estamos trabajando como locos para hacer el juego mejor que el de Playstation en lo visual, aunque los escenarios y en el juego en sí mismo. Gracias por su comprensión."

POKEMON EN DVD

Si sos un fanático a morir de la serie de TV Pokemon y también tenés un reproductor de DVD (o un drive de DVD-ROM para PC)...



...entonces estas noticias serán música para tus oídos. Pioneer y Viz Video sacarán la serie de Pokemon en DVD comenzando el 15 de Diciembre en los Estados Unidos.
El primer volumen, Pokemon I: Choose You, Pikachu! Se venderá a 25 dólares y tiene la versión en inglés de la serie.
Cada volumen traerá extras como ser mini-cómics, stickers, cartas, etc.
Cada volumen incluye tres episodios, con una duración total aproximada de 75 minutos y por supuesto, contienen la canción completa de Pokerap, tal cual la versión VHS.

Pokémon
Gotta catch 'em all!





NUEVOS DETALLES DEL FINAL FANTASY VIII

A nadie le sorprende que una de las más grandes aglomeraciones de gente en el ECTS se diera en el stand de Square, en su mayoría para ver...



...su próximo RPG, Final Fantasy VIII. Dos gigantescos video walls flanqueando el stand y mostrando imágenes nunca antes vistas del juego, causó un shock y el efecto de esto fue fácil de notar. La gente que caminaba por el lugar, se detenía como petrificada, con la boca abierta, todos asombrados por algunos de las alucinantes animaciones generadas por computadora, superando las vistas en el FFVII. Jugadores ansiosos por más (esos seríamos nosotros) esperaban en línea y eran distribuidos a una columna de Playstations para jugar por 15 minutos, comenzando donde la demo distribuida en los últimos tiempos nos dejaba con las ganas de seguir jugando.



La mayoría de la nueva información revelada de Final Fantasy VIII se enfocaba en modificaciones al juego y en el sistema de combate. Reemplazando al "sistema de materia" de FFVII por un "sistema de conjunto"; este nuevo sistema permite a los miembros del juego "combinar" items como ser armadura con armas y magia o conjurar los hechizos llamados Guardian Force, llevándolos a diferentes efectos (como agua, fuego, o incluso poderes para crear truenos).



Los personajes pueden ganar mas de 100 habilidades diferentes, divididas en seis categorías: Junction, Command, Character, Party, Guardian Force, y habilidades de menú. Un ejemplo de las que podemos aprender son: Contraataque, combinar objetos, y la posibilidad de decrementar el nivel del impacto enemigo en los combates. El nuevo Shiva Guardian Force y una nueva mazmorra, ya están en la última versión del juego, además de una gran caverna en la cima de un volcán en erupción, que los jugadores deberán completar como parte del ejercicio en la academia Garden.
En otra parte del stand de Square, pero sin mucha atención, por parte del público, había un mini-juego de Final Fantasy VIII para la Sony PocketStation PDA, al estilo Tamagotchi donde debemos cuidar nuestro propio Chocobo, desde su nacimiento hasta su madurez.

ZELDA Y EL GAME BOY COLOR

Nintendo anunció la fecha de salida de: Zelda no Densetsu: Yume no Miru Sima DX, que es la versión en colores del juego de Game Boy...



...Link's Awakening. Estará listo para el 12 de Diciembre al precio de 3.500 yens ($30 dólares aproximadamente).
Esta versión se ve un poco diferente a la que vimos cuando Nintendo mostró el Game Boy Color, hace unos meses atrás, el color elegido en ese momento se veía solo como una versión mejorada de la paleta del Super Game Boy, para Super Nintendo, usando alrededor de diez colores. Ahora se puede ver que ha sido completamente coloreado.
Otras novedades incluyen unos pocos nuevos objetos. Link ahora puede cambiar entre diferentes ropas u armadura,y existe una opción para tomar fotos durante el juego (en ciertos lugares) para luego imprimir usando la Pocket Printer.
Exactamente como funcionará esto no se sabe aún. También tenemos unos nuevos personajes (monstruos) y mazmorras que Nintendo no ha revelado todavía (lo harán próximamente).
La fecha de salida de Zelda DX (Deluxe) en los Estados Unidos no ha sido determinada, pero como en la caja del Game Boy Color ya hay fotos del juego, lo mas probable es que no falte mucho tiempo para que salga.

GAME BOY COLOR SE ADELANTA

Nintendo de América ha cambiado la fecha de salida del Game Boy Color de su fecha inicial (que coincidía con la del juego Zelda 64) al 18 de Noviembre, por lo que puede ser la primera vez en la vida que adelantan un producto en vez de atrasarlo. Adicionalmente, como para volver a sus costumbres, Wario Land 2 ha sido removido de la lista original de titulos que saldrán con el GBC, y ahora esta sin fecha confirmada.

Esta es una de las primeras listas de títulos de Game Boy Color:

11/18/98
Game and Watch Gallery 2
Tetris Deluxe
11/23/98
Pocket Bomberman
12/14/98
Link's Awakening (en color, nuevas mazmorras, nuevos monstruos, nuevos objetos)
Quest for Camelot
1/99
Bugs Bunny's Crazy Castle 3
Invierno 99 (USA)
Conker's Pocket Tales

Ránking General y por Consolas de Next Level

Ránking

Este mes		Mes anterior	Consola
1	Metal Gear Solid (Konami)	-	Playstation
2	Guilty Gear (ARC System Work)	-	Playstation
3	Radiant Silvergun (Treasure)	-	Sega Saturn
4	Ninja (Eidos Interactive)	-	Playstation
5	NFL Blitz (Midway)	-	Nintendo 64, Playstation
6	Tenchu (Activision)	-	Playstation
7	Int. S. Soccer Pro 98 (Konami)	-	Nintendo 64, Playstation
8	F-Zero X (Nintendo)	-	Nintendo 64
9	Body Harvest (Gremlin)	-	Nintendo 64
10	S. Station: S. Valley (Take 2 Interactive)	-	Nintendo 64

Playstation

Este mes		Mes anterior
1	Metal Gear Solid (Konami)	-
2	Guilty Gear (ARC System Work)	-
3	Ninja (Eidos Interactive)	-
4	NFL Blitz (Midway)	-
5	Tenchu (Activision)	-
6	Int. S. Soccer Pro 98	-
7	Moto Racer 2	-
8	Rival Schools	-
9	Gran Turismo	-
10	Tekken 3	-

Nintendo 64

Este mes		Mes anterior
1	NFL Blitz (Midway)	-
2	Int. S. Soccer Pro 98 (Konami)	-
3	F-Zero X (Nintendo)	-
4	Body Harvest (Gremlin)	-
5	S. Station S. Valley (Take 2 Interactive)	-
6	Banjo Kazooie	-
7	Goldeneye	-
8	Mision Impossible	-
9	Mortal Kombat 4	-
10	WCW Warzone	-

Sega Saturn

Este mes		Mes anterior
1	Radiant Silvergun (Treasure)	-
2	Dracula X (Konami)	-
3	Deep Fear (Sega)	-
4	Shinning Force III (Sega)	-
5	Capcom Gen. Vol 1 (Capcom)	-
6	Panzer Dragoon Saga	-
7	Vampire Savior	-
8	Burning Rangers	-
9	Resident Evil	-
10	Sega Ages	-

Apocalypse
Publicado por: Neversoft Entertainment
Distribuido por: Activision
Fecha de Salida: Finales de 1998

Death War Beast Plague

Apocalypse

Bruce Willis contra el resto del mundo

No sé cual es el motivo (pero me lo imagino) por el cual los programadores sienten tanta atracción por acabar el mundo en un final bíblico, con los cuatro jinetes del Apocalipsis incluídos. La idea del fín de nuestros días en manos de fuerzas mucho más poderosas de lo que uno puede comprender, siempre fue algo que atrajo a





todo tipo de públicos, como bien se puede ver en las últimas películas de catástrofes que tan de moda están en la actualidad, o como motivo principal en muchos juegos de PC (como el Heretic o el tan esperado Messiah). Si a este interesante concepto le agregamos la participación de una mega-estrella de Hollywood como Bruce Willis, la cosa parece tomar un rumbo realmente interesante...Veamos....

Señores, el fin del mundo se aproxima

Como les mencioné anteriormente, la historia en la cual está basada el Apocalypse es la siguiente: Un reverendo, al parecer algo trastornado del mate, quiere acelerar los tiempos para que llegue el fin del mundo, y para eso ha elucubrado un hermoso plan. Tiene en stand-by a los cuatro jinetes del Apocalipsis disfrazados como humanos (La Muerte, La Guerra, La Plaga y La Bestia. Cualquier parecido con figuras políticas o empresarios multimillonarios es pura coincidencia), para que a su orden ataquen a La Tierra convirtiéndola en un caos absoluto. En otras palabras, el fín de nuestros días en La Tierra se aproxima, a menos que haya alguien dispuesto a impedirlo. ¿Algún voluntario entre los que leen esta nota? ¡Bien! Yo sabía que podía contar con ustedes para este duro trabajo.

Un esfuerzo descomunal

Para estar a tono con la temática del juego, el desarrollo del mismo ha sido toda una aventura en sí. El rumbo de Apocalypse ha variado desde sus comienzos, ya que Bruce no iba a ser la estrella

del mismo, sino un coequiper que nos iba a acompañar durante nuestra aventura. Pero eso no era lo que los fans pedían (y supongo que Bruce tampoco) por lo cual se ha borrado de la historia al desconocido protagonista, poniéndonos en la piel de Bruce o Trey, su nombre en el juego. Además, parece ser que los desarrolladores tuvieron algunos problemas para optimizar la inteligencia artificial que movía a Bruce, y nadie quiere ver a nuestro astro realizando movimientos extraños como un zombie del Resident Evil, ¿No? Así que la solución de colocarlo como líder del Apocalypse no pudo ser más satisfactoria.

Bruce fue promovido a primera figura, y Poe (una estrella de rock and roll poco conocida en nuestro país) sigue representando a María Magdalena, una estrella de rock (oh! casualidad) resucitada de entre los muertos, ahora convertida en uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, La Plaga.

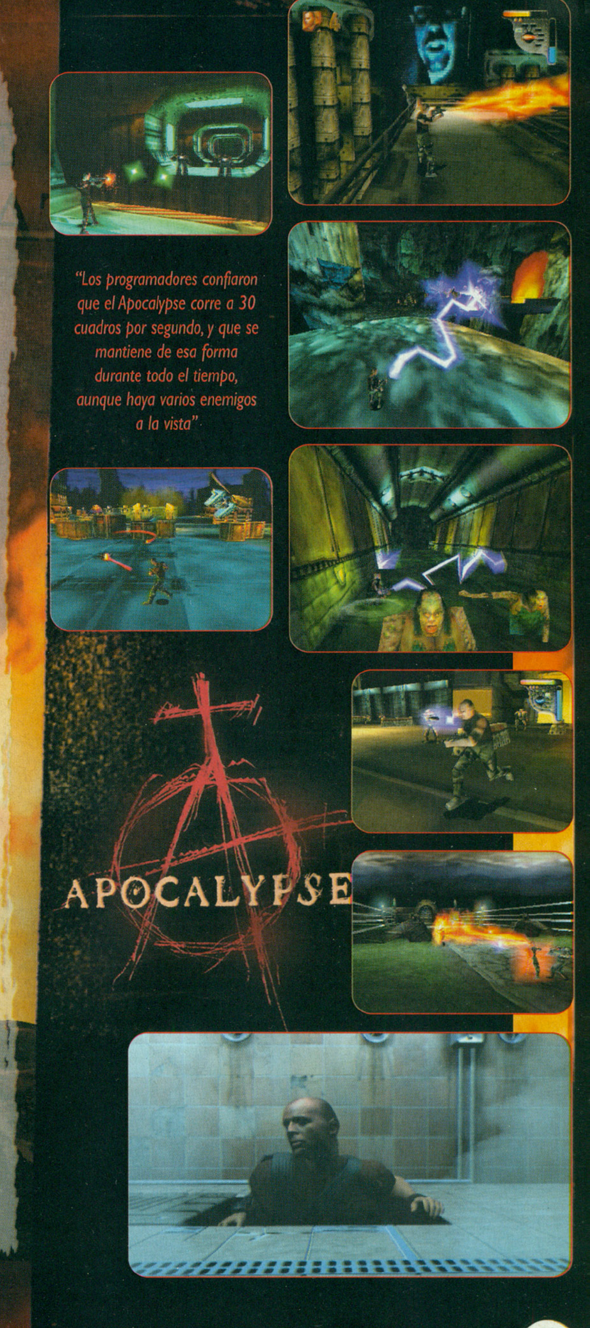
Los cambios no fueron sólo en la programación e historia del juego, sino que además hubo ciertos movimientos dentro de Activision a medida que el juego se iba desarrollando. La dirección del proyecto pasó de manos de un equipo interno de Activision, hacia una empresa externa, llamada Neversoft Entertainment. El cambio se produjo por una supuesta necesidad de "sangre nueva", cosa que se podría interpretar como problemas internos. Esperemos que estos cambios sean para bien y beneficien la calidad del producto final, ya que muchas veces es necesario este tipo de cambios para poder ver al juego desde una óptica distinta, encontrando así falencias que harían del Apocalypse otro proyecto malgastado.

La actualidad

El juego en sí está en la actualidad desarrollándose sin contratiempos, y a un muy buen ritmo. Los programadores confiaron que el Apocalypse corre a 30 cuadros por segundo (velocidad necesaria para tener un movimiento suave), y que se mantiene de esa forma durante todo el tiempo, aunque haya varios enemigos a la vista. Y el sistema de carga asincrónica que Activision iba a implementar en Apocalypse ya está corriendo perfectamente, por lo cual la acción no se interrumpirá durante el desarrollo del juego, solamente se verá interrumpida cuando veamos alguna escena cinemática (No podían faltar siendo Bruce Willis el protagonista) o en el cambio de nivel. Esto permitirá el armado de niveles mucho más complejos y grandes, aunque los desarrolladores del Apocalypse saben que los niveles tienen que mantener al jugador en constante tensión, por lo que la premisa es la acción, no la longitud de los mismos (en un principio se decía que los niveles del Apocalypse iban a ser los más grandes alguna vez generados para la Playstation). Por el momento les podemos asegurar que el juego contará con ocho niveles principales, cuatro niveles específicos para los jefes de nuestros enemigos, y una cierta cantidad (aún no confirmada) de niveles y áreas secretas.

¡El fín del mundo si se me dan las ganas!

Bueno, ya saben, el destino del planeta está en sus manos. Y con la ayuda de Bruce, las cosas serán más sencillas... Al fin y al cabo, ¿Los jinetes del Apocalypsis contra Mc Clane? ¡Andaa!



"Los programadores confiaron que el Apocalypse corre a 30 cuadros por segundo, y que se mantiene de esa forma durante todo el tiempo, aunque haya varios enemigos a la vista"

First Approach

previews de los juegos que se vienen

Playstation

Tomb Raider III



14

Buenas noticias para los fans argentinos de Lara Croft. ¡Ya que una nueva aventura de esta singular heroína viene en camino! Te contamos todos los detalles sobre esta continuación, que promete ser sin duda la mejor de la saga. (Aunque a muchos no les importe los cambios, solamente tener a Lara una vez más...).

Thrill Kill



15

Sale, no sale... Por si este juego se queda en el camino, Next Level te muestra lo que pudo haber sido uno de los juegos de lucha más divertidos, y a la vez más shockeantes para Play.

Diablo 2

18

Nintendo 64

Fighting Force 64

21

Este es uno de los juegos de acción más emocionantes del Nintendo 64, y lo mejor es que esta versión, tiene una serie de importantes mejoras con respecto a la de Playstation.

Turok 2



20

Esta nueva aventura en la tierra de los dinosaurios parece tener todo lo que al Turok original le faltaba: Gráficos en alta, opciones multiplayer, y un arsenal que pondría nervioso hasta a Stallone!

Dreamcast

Esta consola, que parece ser el sueño del pibe, todavía no está a la venta, pero eso no impide que Next Level te muestre los mejores juegos que van a salir para la Dreamcast!

Blue Stinger



22

Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- PELEA
- RPG
- SIMULACION



Wild 9

Publicado por: Shiny Entertainment
Distribuido por: Interplay

Esta es la última propuesta de la compañía Shiny, donde nos tocará tomar el papel de un adolescente terrestre, que después de perderse en el espacio, es transportado a una extraña galaxia donde se convertirá en líder de un grupo de 8 jóvenes extraterrestres que luchan contra un tirano que pretende apoderarse de sus mundos.

Wild 9 será un juego de acción en 3D, parecido en algunos aspectos a la mayoría de los arcades que normalmente vemos en Playstation, con la excepción de que este será considerablemente más violento que el resto de sus competidores.

En este juego el personaje principal, además de estar equipado con ciertas armas convencionales, tendrá una especie de rayo con el que podrá agarrar tanto partes de los distintos escenarios como a los enemigos.



Prácticamente todo el juego está basado en este rayo, ya que además de tener que utilizarlo para resolver distintas situaciones, podremos usarlo, entre otras cosas, para torturar a los enemigos de diferentes formas, como por ejemplo: Elevarlos sobre nosotros y luego hacer que se estrellen contra el suelo, suspenderlos sobre el humo negro de alguna chimenea hasta que mueran asfixiados, colocándolos sobre muros eléctricos o sobre espinas, y muchas otras formas, eso siempre dependiendo de que tan "creativo" sea el que está jugando.

Como si esto fuera poco, también podremos usar los cadáveres de los enemigos para otras tareas como apagar fuegos o apilarlos para alcanzar otros objetos.

Los gráficos de Wild 9 tendrán una excelente calidad, sobre todo sus efectos, que serán algo realmente espectacular.

Por el momento, este título está anunciado para fin de año, aunque todavía la gente de Shiny Entertainment no ha informado acerca de la fecha precisa en la que saldrá a la venta.

Como comentario final, creo que si todo lo anunciado por sus creadores se cumple, este título será algo muy interesante y poco convencional, de manera que cuando haya más novedades se las haremos saber.



Aquí pueden ver al personaje principal, cocinando a un enemigo sobre una chimenea.



Fecha de salida: Noviembre de 1998
Información en Internet: www.shiny.com

 1  ?  



Silent Hill

Publicado por: Konami
Distribuido por: Konami

Desde su anuncio en la conferencia E3, este título, ha comenzado a generar una enorme expectativa entre el público, especialmente, porque promete ser algo totalmente diferente a todo lo conocido.

Como para que puedan hacerse una idea aproximada de cómo será, imagínense un Resident Evil, pero con todos sus escenarios completamente hechos en 3D en lugar de estar fijos, a eso, súmenle algunos de los más espectaculares juegos de pelea que hayan visto, y luego pongan todo eso en un ambiente típico de una película de terror.

A juzgar por las primeras muestras que pudimos observar, puede decirse que Silent Hill sin duda tiene un enorme potencial, y gracias a que combina las espectaculares tomas de cámara que podíamos ver en los Resident Evil con sus escenarios 3D, logra dar una sorprendente sensación de realismo.

Según comentarios hechos por la gente de Konami, el movimiento de las cámaras desde donde vemos la acción, será uno de los puntos más llamativos de este juego ya que siempre se moverán en forma suave, prolija, y los cambios de ángulo ocurrirán como si se tratara de una película.

Pese a que este título todavía se encuentra en etapas de desarrollo, lo que se nota a simple vista, es que el "jueguito" será de lo más violento que se pueda encontrar, sangre y tripas volando de aquí para allá, nos acompañarán durante todo el juego, así que estén atentos porque en cuanto haya más novedades al respecto, se las haremos saber.









Según se puede ver en las fotos, parece que el Silent Hill va a estar para morirse de un susto! Un médico por allá...

Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.konami.com

 1  ? 



Tomb Raider 3

Publicado por: Core
Distribuido por: Eidos Interactive

Ya falta muy poco para que Lara Croft vuelva a estar entre nosotros: Tomb Raider 3 saldrá a la venta un poco antes de fin de año (probablemente a mediados de Noviembre), y tendrá una serie de diferencias bastantes significativas con respecto a sus dos versiones anteriores.

Para empezar, el primer cambio importante que veremos en este juego es que no tendrá una estructura lineal como los Tomb Raider 1 y 2, en este caso, tendremos una base de operaciones donde podremos elegir entre las diferentes misiones, y luego de que completemos una, volveremos a esta base para seleccionar otra, y así sucesivamente.

Esto sin duda le dará al juego un atractivo extra, ya que cada uno podrá planear el camino que desea seguir con total libertad.

Otra de las variantes que podremos observar en Tomb Raider 3 es que tendrá dos sistemas para grabar la partida, el primero será en nuestra base, antes y después de cada misión, mientras que el segundo (durante el juego), tendremos una determinada cantidad de lugares en cada nivel, donde podremos salvar nuestra posición en cualquier momento, y además habrá una serie de lugares muy bien escondidos, donde podremos acceder a nuevos puntos de "save" en los lugares más difíciles.

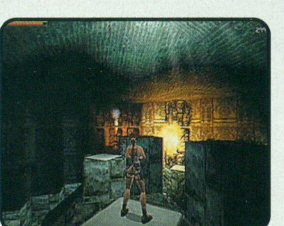
Obviamente, también habrá importantes mejoras en cuanto a los gráficos, se podrán ver una gran cantidad de nuevos efectos, luces de colores, niebla, humo, iluminación en tiempo real, efectos de olas en el agua, y en caso de que liquidemos algún enemigo que esté nadando, podrá verse como su sangre se mezcla con el agua, todo este tipo de detalles, ayudarán a que todo lo que nos rodea tenga una apariencia mucho más realista.

Como era de esperarse, Lara tendrá varias habilidades nuevas, como por ejemplo caminar cuerpo a tierra, escalar, colgarse de lianas al estilo Tarzán y algunas otras más. Gracias a estos nuevos movimientos, los niveles serán considerablemente más detallados y con muchos más obstáculos de toda clase; desde luego también podremos manejar distintos tipos de vehículos como en Tomb Raider 2, pero por ahora, la gente de Core no ha dado ninguna información acerca de que clase de vehículos serán.

En todos los niveles habrá una gran cantidad de lugares de difícil acceso, al explorarlos encontraremos nuevas armas, municiones y otros objetos. Además no siempre tendremos que liquidar todo lo que se atraviese en nuestro camino, habrá algunas misiones en las que deberemos introducirnos sigilosamente en algunas mansiones, casas, bases, etc., para buscar un artefacto, pero siempre tratando de evadir a los guardias y a los sistemas de seguridad al estilo Metal Gear Solid.

Tomb Raider 3 tendrá soporte para controles analógicos, lo que nos dará la oportunidad de mover a Lara, y a la cámara, en forma independiente, con lo que el problema de la cámara automática en las versiones anteriores quedará definitivamente solucionado.

Tomb Raider 3 está siendo desarrollado (en consolas) exclusivamente para la Playstation, y sin duda será el mejor de los tres, por ahora habrá que esperar hasta mediados de Noviembre para verlo, pero de más está decir que vale la pena. ¿No?

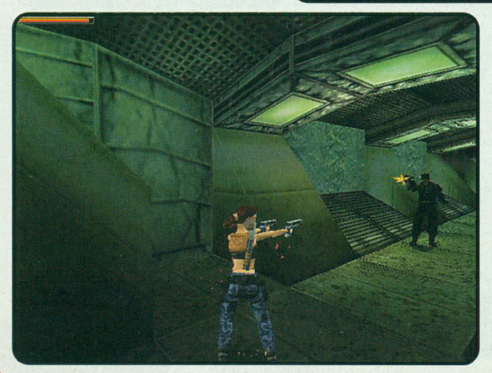


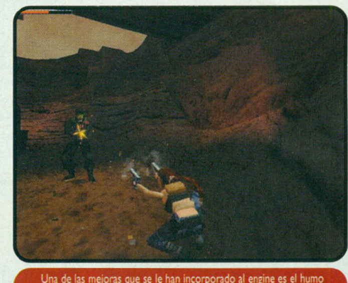






Pobre Lara... Vistando los lugares más exóticos del mundo, siempre para encontrarse con alguien que le quiere fustrar las vacaciones! No, hablando seriamente, en esta ocasión los escenarios serán más detallados que en sus predecesores (como se puede notar en las fotos)





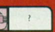
Una de las mejoras que se le han incorporado al engine es el humo que sale de las pistolas de Lara, y de los pantalones de sus enemigos

Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: www.tombraider.com











Crash3: Warped

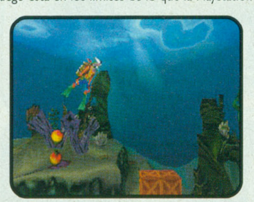
Publicado por: Naughty Dog
Distribuido por: SCEA

El que para muchos es la indiscutible mascota de Playstation volverá a estar entre nosotros este verano. Sí, Crash Bandicoot vuelve a las andadas en Crash 3: Warped, y según se puede ver en las fotos, la diversión continúa de la mano de este simpático personaje.

No nos vamos a poner a hablar de los anteriores Crash, ya que todo cristiano que posea una Play sabe de que estamos hablando (Según la gente de Naughty Dog, el Crash 1 es el juego más vendido de la consola) sino que vamos a enunciar brevemente las diferencias que separan al Warped del resto. Primero, la parte gráfica ha mejorado notablemente. La calidad del juego está en los límites de lo que la Playstation puede dar, les aseguro. Por el otro lado, ahora tendremos niveles no lineales (en los anteriores Crash, nuestro héroe sólo podía recorrer caminos establecidos). Los niveles tienen ciertos límites, pero son totalmente diferentes a lo que Crash nos tenía acostumbrados. En ellos podremos conducir una Harley, un Jet Sky o tal vez un avión. Ojo! Estos niveles son simples en los objetivos a cumplir, pero le dan al juego cierta frescura que no viene nada mal.

La finalidad del juego, al igual que en las ocasiones anteriores, es recolectar cierta cantidad de gemas, las que nos darán secretos especiales y otros extras (Esto es realmente importante para los que quieren terminar el juego al 100%)

Yo particularmente soy un gran fan de Crash, y no veo la hora de tener en mis manos este juego, porque sé que la diversión está asegurada desde un principio.¡ A no perdérselo!



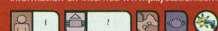




Al igual que en los anteriores Crash, habrá ciertos niveles que se deben recorrer a lomo de un animalillo



Fecha de salida: Noviembre de 1998
Información en Internet: www.playstation.com









Thrill Kill

Publicado por: Paradox
Distribuido por: Virgin Interactive

Todo parece indicar, que con este juego, el principal objetivo de la compañía Virgin Interactive es el de quitarle a la saga de los Mortal Kombat, la reputación de los juegos más violentos y sangrientos que se han hecho hasta el momento.

De acuerdo con lo que fue anunciado por sus creadores, el aspecto que más llamará la atención en este juego, serán sus opciones para varios jugadores, ya que nos dará la posibilidad de jugar además de contra un solo oponente, hasta contra 4 combatientes al mismo tiempo, y en una misma pantalla, imagínenselo.

Como si esto fuera poco, cada uno tendrá una barra de energía, que se irá incrementando a medida que ataquemos a nuestros rivales y una vez que esta barra esté llena, podremos lanzar un ataque especial llamado "Elimination Kill".

Este ataque tiene la particularidad de que no puede ser bloqueado, razón por la cual es muy probable que cuando alguien lo active, el resto de los luchadores, salga corriendo para tratar de evitarlo, ahora bien, si dentro del tiempo que nos da el medidor para aplicarle a alguien nuestro "Elimination Kill", quien tenga la "suerte" de recibirlo, morirá de las formas más grotescas y desagradables que se puedan imaginar, tal y como si se tratara de una Fatality, pero más exagerada, y además, no será necesario haber derrotado al contrario, sólo bastará con agarrarlo.

Otro detalle importante con respecto a estos ataques especiales, es que el medidor de energía solamente subirá cuando estemos atacando al contrario, así que los que jueguen a la defensiva, ya saben lo que les espera.

Como comentario final, Thrill Kill, tendrá un total de 11 personajes, a los que se les agregarán 3 de los personajes finales una vez que los hayamos derrotado.

Gráficamente, su calidad parece ser muy buena, todos sus escenarios estarán hechos en 3D, al igual que los personajes, y sus modelos serán muy detallados.

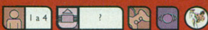




Aquí podemos ver una de las más típicas (y sangrientas, por supuesto) escenas de un combate entre 4 jugadores.



Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: No esta disponible







Duke Nukem: Time to Kill

Publicado por: N-Space
Distribuido por: GT Interactive

Nuevamente hace su aparición este conocido personaje, esta vez en una espectacular aventura a través del tiempo con un estilo un tanto diferente al resto de los Duke Nukem.

Esta vez, podremos ver a nuestro personaje desde una perspectiva semejante a la del Tomb Raider, además el juego tendrá elementos propios de una aventura, esta vez no bastará sólo con correr disparando de aquí para allá.

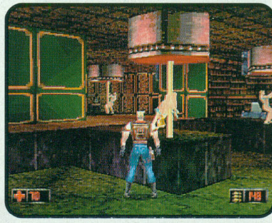
Por este motivo, Duke tendrá una serie de nuevas habilidades, como por ejemplo: Escalar, nadar, deslizarse cuerpo a tierra, etc., que le darán al juego un nuevo atractivo a pesar de tener este nuevo estilo "aventurero". Duke sigue teniendo un poderoso arsenal de más de una docena de armas lo suficientemente potentes como para reducir a cenizas todo lo que se atraviese en su camino.

Según el argumento del juego, los alienígenas que intentaron invadir La Tierra anteriormente, deciden viajar al pasado para evitar que Duke se interponga en sus planes, del mismo modo, Duke tendrá que seguirlos a través del tiempo, para evitar que hagan de las suyas y también para asegurar su propia supervivencia.

Si bien la historia no es de lo más original, es de gran ayuda para darle al juego un ambiente diferente, habrá escenarios típicos de la antigua roma, de la edad media, y hasta del viejo oeste, entre otros, y en cada período todos los personajes, incluyendo a Duke, estarán vestidos con ropas de la época.



Duke Nukem: Time to Kill, tendrá algunas novedades bastante importante con respecto a otros títulos parecidos, la más importante de todas, posiblemente sea la que se refiere al manejo de cámaras, en esta oportunidad, podremos ver a Duke desde distintos ángulos, y cada vez que la cámara lo tome desde cerca, él se tornará transparente, para no bloquearnos la visión.



También será posible tener una perspectiva en primera persona, en caso de que necesitemos apuntar con mayor precisión.

Este juego, también ofrecerá otras opciones muy interesantes, como por ejemplo la posibilidad de que participen dos jugadores a la vez, en una modalidad con pantalla dividida, y también podremos enfrentarnos en los clásicos Deathmatch contra oponentes controlados por la máquina, que según nos han dicho serán bastante difíciles de vencer.

Duke Nukem: Time to Kill, será por el momento, un juego exclusivo para Playstation, y estará a la venta en Noviembre. Así que fanáticos de Duke, ¡Prepárense!







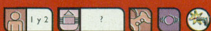
En cada nivel, tanto Duke, como todos sus enemigos, aparecerán disfrazados con ropa típica de la época en la que se encuentren, en este caso, el antiguo Egipto. Por suerte las armas seguirán siendo las mismas sin importar en donde nos encontremos.





Esta vez, tendremos a nuestra disposición un arsenal con una variedad de armas mucho más que impresionante.

Fecha de salida: Noviembre de 1998
Información en Internet: www.gtinteractive.com











Alien Resurrection

Publicado por: Argonaut
Distribuido por: Fox Interactive

Aunque sea un personaje muy popular, es indudable que mirando un poco hacia atrás no se vislumbran buenos juegos de Alien. Examinando este aspecto a través del tiempo, el mejorcito se podría decir que era Alien 3, en Sega Genesis y Super Nintendo, siendo este un arcade lateral.

Alien Resurrection es un juego que estará basado en la cuarta película de la saga, que por cierto lleva el mismo nombre. Alien Resurrection está siendo desarrollado por Argonaut en Europa. Este equipo está creando juegos desde tiempos ancestrales, entre los que se incluyen maravillas para la computadora Commodore Amiga, como el Star Glider II, y más recientemente para la Playstation: Croc.

Aunque visualmente sea muy similar al Tomb Raider, pero con los escenarios inspirados en los decorados de la película, Alien Resurrection tendrá una cuota de horror no muy lograda hoy por hoy en los juegos. Cabe destacar que el otro juego de Playstation: Alien Trilogy, también provocaba sensaciones, aunque no necesariamente miedo. Al principio, provocaba risa, luego carcajadas y cuando volvíamos en sí y nos dábamos cuenta de que habíamos gastado U$S 45 en ese juego, lágrimas.

A modo tecnológico, el engine de Alien Resurrection, que utiliza como base el de Croc, corre desde un 20 a un 30% de mayor velocidad, gracias a las intensas mejoras que le están aplicando.

El juego toma todos los personajes, decorados y armas directamente del diseñador de producción de la película, inclusive veremos en el juego diseños que por una cuestión de tiempo no llegaron a estar en la misma.

En Next Level tuvimos la oportunidad de jugar una demo de un nivel y aunque la vista en perspectiva es similar en ocasiones a la de Pitfall 3D (juego que particularmente me fascinó, aunque no todo el mundo piensa lo mismo) la inclusión de armas de grueso calibre y la interacción con los decorados (la posibilidad de romper barriles y dejar agujeros en la pared) lo hacen más oscuro que cualquier otro juego similar.

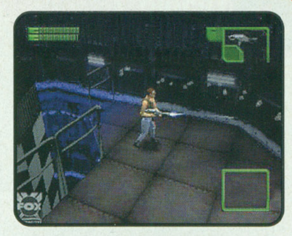
Los cuadros por segundo y la acción por momentos se trababa, pero la gente de Fox dice que todavía se encuentra a mitad del proyecto y falta cierta depuración en el motor del juego.

Aunque los enemigos de Alien Resurrection (por lo menos en el demo) salían desde lugares al azar, Argonaut aclaró que la versión final tendrá una inteligencia artificial con la que los aliens trabajarán en equipo para eliminar a los jugadores, desprendiéndose desde los techos y escotillas, cuando menos lo esperemos.

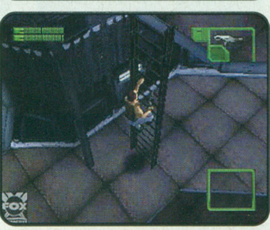
Otras opciones notables serán la de poder manejar a varios personajes y el control para Pad Dual Shock estará especialmente cuidado.

Tal como están las cosas ahora, el juego estará listo para los primeros meses del 99. Lo único que esperamos es que alguno de estos productos basados en la saga de Alien genere un poco de la adrenalina de las películas. ¿Será la ocasión de probarlo con Alien Resurrection?

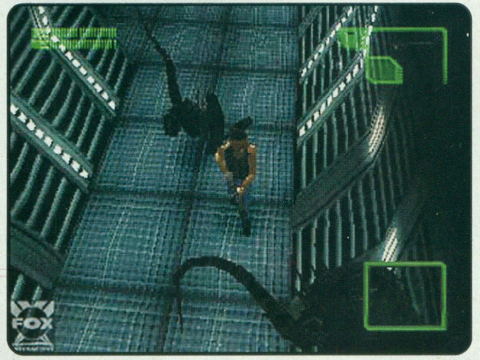








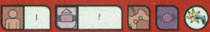
Los niveles estarán ambientados en los acontecimientos de la última película de Alien, por lo cual va a ser aconsejable ir bien armado, o de lo contrario tener un buen par de zapatillas de running.

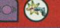




Habrá que ver si el juego puede ponernos los pelos de punta cuando se acerquen más de dos bichejos para querer desayunarnos.

Fecha de salida: Febrero 1999
Información en Internet: www.foxinteractive.com





Diablo 2

Publicado por: Blizzard
Distribuido por: Blizzard

Buenas noticias para todos, finalmente, la compañía Blizzard está por lanzar al mercado la segunda parte de uno de sus títulos más exitosos, pero en esta ocasión, no sólo serán los usuarios de PC quienes podrán disfrutarlo, por ahora, Playstation y la futura Sega Dreamcast, serán los únicos sistemas además de la PC, que contaran con este título, así que aquí les van algunos adelantos como para que se vayan poniendo al tanto.

Diablo 2 estará ambientado en una época muy similar a la de su antecesor, pero con escenarios mucho más variados, amplios y detallados, en esta versión, tendremos a nuestra disposición 5 nuevos personajes.

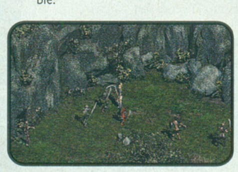
Estos nuevos guerreros serán: Una Amazona, un Necromancer (especialista en magia negra), un Paladín, una Sacerdotisa, y por último un Bárbaro, lo más llamativo, es que cada uno de ellos tendrá habilidades, poderes y técnicas de combate totalmente diferentes, logrando así que el juego sea mucho más interesante.

A lo largo de esta aventura, también nos encontraremos con personajes independientes, que nos darán pistas para poder seguir adelante, e incluso a veces nos ofrecerán su ayuda.

En lo que se refiere a los gráficos, los escenarios tendrán un nivel de detalle espectacular, los enemigos, por su parte, tendrán un mayor tamaño y sus animaciones serán más prolijas, y como si eso fuera poco, también podremos ver una gran cantidad de efectos especiales.

Por ahora, sólo nos queda esperar que sea tal cual lo prometió Blizzard, y obviamente, que salga lo antes posible.



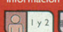




Lo más destacable de este juego, será la gran calidad de sus gráficos, además, sus escenarios serán mucho más amplios que los de su antecesor



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.blizzard.com










Ridge Racer 4

Publicado por: Namco
Distribuido por: Namco

Namco, una de las compañías que más satisfacciones dio al usuario de Playstation, está terminando la cuarta parte de Ridge Racer, el que fuera uno de los tres primeros juegos de esta espectacular consola.

Ahora tras haber perdido el liderazgo a manos de Gran Turismo, Namco se prepara para recuperar el trono.

RR4 será, al igual que los anteriores, un juego con más acción que realismo, aunque la gente de la empresa no duda en aclarar que aunque GT les pareció un juego excepcional y para nada aburrido, ellos seguirán apuntando con su serie a la meta original: Adrenalina pura. Y según parece habrá a montones, ya que como siempre, la Playstation está siendo exprimida hasta las últimas consecuencias para lograr la mayor calidad posible.

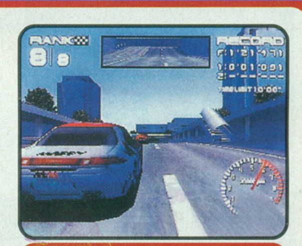
RR4 tendrá alrededor de 300 combinaciones de autos y ocho pistas - el doble que Rage Racer - y al igual que éste, seguirá introduciendo nuevos elementos en el género, como por ejemplo en la estructura de las carreras y una gran capacidad de modificación y alteración de los automóviles.

Aún más intensos serán los agregados al modo Grand Prix, aunque el objetivo seguirá siendo salir campeón, el jugador no sólo tendrá que ganar carreras, sino controlar una escudería completa y lidiar con todos los contratiempos que acontezcan durante el torneo. De acuerdo a algunas fuentes de Namco estos elementos llegarán a ser tan complejos como en un RPG, aunque por supuesto, serán optativos.

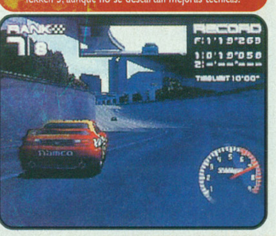
Gráficamente se espera que esté a la altura de Tekken 3 (por las fotos, parece que le sobra calidad) aunque no se descartan nuevas técnicas aprendidas en este lapso de tiempo.

Otro elemento importantísimo será la velocidad, aspecto que Namco cuidará como nada, de que no baje nunca de los 30 cuadros por segundo, aún en las pistas más complejas. Viniendo de Namco, y con las ganas de revancha que se sembraron por GT no dudamos que RR4 será impresionante.





Los gráficos del Ridge Racer 4 estarán a la altura del Tekken 3, aunque no se descartan mejoras técnicas.



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: No hay información disponible










Messiah

Publicado por: Shiny Entertainment
Distribuido por: Interplay

El ángel de la guarda viene a salvarnos... ¿O a matarnos? Lo importante del Messiah tal vez no sea eso, sino que es uno de los grandes misterios en el mundo de los juegos. Sin duda, es uno de los programas más comentados y esperados en mucho tiempo para PC, y ahora se ha anunciado su versión para Playstation.

La historia del juego es que se aproxima el día del Juicio Final, y nuestro protagonista, un querubín angelical llamado Bob, arribará a la Tierra para el enfrentamiento final entre el cielo y el infierno. Nosotros, los desdichados humanos, estaremos en el medio del altercado, siendo utilizados como instrumentos para esta cruenta guerra. Y el querubín deberá evitar que los demonios tomen posesión de los siete sellos que se encuentran diseminados por la Tierra. ¿Suena realmente interesante, no?



Por supuesto, el pequeño muchacho no es de inmiscuírse en peleas con gente de mayor tamaño que él (algo totalmente lógico), por lo que tomará prestado los cuerpos de inocentes víctimas y no tanto, para poder de esa forma nivelar las diferencias de tamaño y así pelear como se debe.

Obviamente, no todo es pelear en la vida de un angelito, por lo tanto el Messiah tendrá también una gran dosis de acertijos trampas, para hacernos la vida un tanto complicada.

Los gráficos son realmente impresionantes, (el juego utiliza un engine propietario llamado RT-DAT, que realiza deformaciones en tiempo real, creando formas más realistas) y esperamos sinceramente que la versión de Play se vea tan bien como la de PC. Y si no, ¡Que Dios nos libre!





El querubín deberá ingeniárselas para poder resolver los acertijos que plantea el juego. Una forma es tomando el cuerpo de inocentes víctimas.



Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: www.shiny.com







Nightmare Creatures

Publicado por: Kalisto
Distribuido por: Activision

En este arcade, curiosa mezcla de Tomb Raider y Resident Evil, deberemos recorrer Londres en el siglo 18, buscando desbaratar una sociedad oculta llamada "Brotherhood of Heccate" y a su retorcido líder Adam Crowley, responsable de la misteriosa aparición de repugnantes criaturas por toda la ciudad, y de paso, por supuesto (esto es justamente lo divertido) ir eliminando a las bestias que Adam ha dejado sueltas poniendo en peligro a la comunidad.

Para eso deberemos recorrer oscuras catacumbas y cementerios, buscando pistas que nos guíen al paradero de este carnicero, que tiene como afición experimentar con los asustados citadinos. Esto no será tarea fácil, ya que Adam interpondrá a sus criaturas de pesadilla en nuestro camino, pero gracias a nuestras habilidades y las armas que vayamos recorriendo a través de los niveles, iremos avanzando hacia un destino incierto y digno de una novela de Edgar Allan Poe.

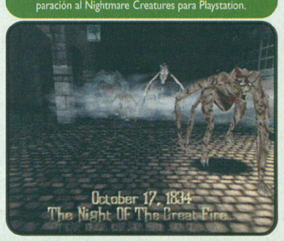




La valerosa tarea podrá ser realizada tanto por Ignatius, un monje muy habilidoso con un palo de bondadosas proporciones, o Nadia, experimentada espadachina que tajeará a sus enemigos en un santiamén.

La versión del NC para Nintendo 64, la última en ver la luz, se asemejará bastante a su par en Playstation, con la diferencia de que los gráficos serán mucho más nítidos, y con el control de la Nintendo será mucho más fácil de utilizar. ¡Prepárense para enfrentar sus pesadillas!

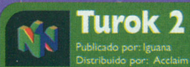
Los gráficos estarán notablemente mejorados en comparación al Nightmare Creatures para Playstation.



Fecha de salida: Principios de 1999
Información en Internet: www.activision.com





Turok 2

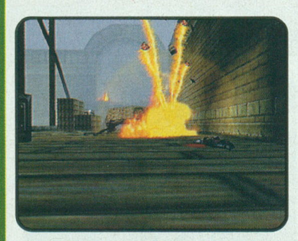
Publicado por: Iguana
Distribuido por: Acclaim

Presten mucha atención, porque este título promete ser uno de los más espectaculares que puedan verse en el Nintendo 64, ya que es uno de los pocos juegos que exigirán a esta consola al máximo de sus posibilidades.

A simple vista, puede notarse que las diferencias que hay entre este juego y su primera parte, son realmente enormes. Para que se hagan una idea, Turok 2, vendrá en un cartucho de 32mb, lo que junto al Zelda: The Ocarina of Time, será el segundo juego más grande para el N64.

Como principal novedad con respecto a su versión anterior, todos los personajes y enemigos de este juego están completamente hechos en 3D, y sus movimientos son realmente espectaculares, además, incluye una gran cantidad de nuevos efectos especiales, como por ejemplo: Iluminación en tiempo real, humo, transparencias, luces de colores, neblina, y muchos más.

Obviamente, algo que no podía faltar en esta continuación, era la sangre, y les aseguro que hasta por momentos sobra, si no me creen, tan sólo imagínense un arma que dispara proyectiles taladro que después de impactar contra alguien, se abren camino hasta el cerebro y luego estallan provocando una lluvia roja al mejor estilo Mortal Kombat, bueno, esa es solamente una de las tantas armas que estarán a nuestra disposición, e incluso, a medida que vayamos progresando en el juego, tendremos la posibilidad de encontrar 4 componentes que nos servirán para armar un cañón nuclear, y solo Dios sabe los destrozos que podremos hacer con él.



Todos los enemigos en Turok 2, estarán hechos de tal manera, que podremos dañarle las partes del cuerpo por separado, y depende con que le estemos disparando, podremos herirlo, o tal vez volarle un brazo, una pierna y hasta la cabeza.

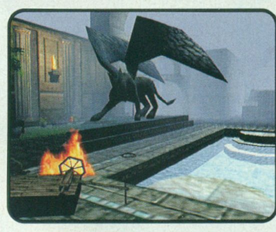
También nos encontraremos con enemigos que usarán armadura en ciertos lugares por lo que será necesario encontrar su punto débil para poder liquidarlos.

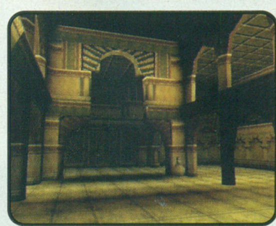
Por otro lado, la inteligencia artificial de los enemigos, promete ser sensacional, cada personaje tendrá su forma de comportarse y de atacar, incluso cuando están heridos.

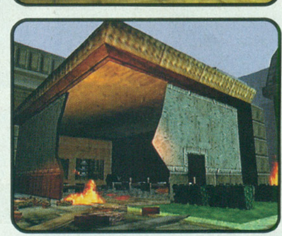
Muchos de estos enemigos, tendrán por costumbre atacar en grupo, y según pude observar, si eliminamos primero a su líder, el resto del grupo se quedará desorganizado y confundido, y en algunos casos se retirarán para nombrar un nuevo líder y continuar atacando.

Como último agregado, Turok 2 ofrecerá la posibilidad de funcionar con una expansión de memoria que le permitirá funcionar en un modo de alta resolución, con lo cual sus gráficos mejoran considerablemente y además podremos disfrutar de algunos efectos especiales adicionales hechos exclusivamente para esta versión, o sea, de película.

En pocas palabras, este juego, parece tener todos los elementos para convertirse en un clásico en muy poco tiempo, su lanzamiento oficial en todos los mercados está anunciado para fines de Noviembre de este año, así que les recomiendo especialmente a todos los fans de este tipo de juegos, que se pongan sus baberos y esperen un poco más que ya se viene.

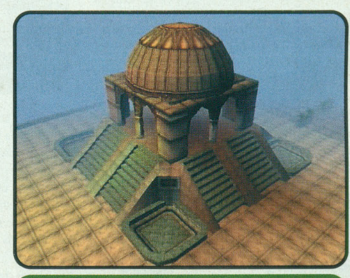






Según nos comentaron, el juego soporta la nueva expansión de 4 MB para la Nintendo 64, habilitando de esa forma los gráficos de alta resolución, ¡Que según parece se ven realmente increíbles!





El nivel de detalle de los escenarios en esta ocasión es mucho mayor, como se puede apreciar

Fecha de salida: Fines de Noviembre de 1998
Información en Internet: www.acclaimnation.com


1 a 4


?





Fighting Force 64

Publicado por: Core
Distribuido por: Eidos Interactive

Si ustedes están entre los aficionados a los juegos del estilo de los viejos y conocidos Streets of Rage o Final Fight, entonces éste es el juego que están esperando.

A grandes rasgos, Fighting Force será similar a la versión de Playstation que salió a la venta hace ya más de un año, sin embargo, tendrá una importante diferencia con respecto a su otra versión, y se trata precisamente de los gráficos.

Gracias a la variada gama de efectos que tiene el Nintendo 64, la gente de Eidos asegura que prácticamente todos los gráficos del juego tendrán formas más detalladas y prolijas, además de una mayor calidad.

Gracias a que esta versión esta siendo desarrollada en un tiempo mayor al de la Playstation, no solo tuvieron tiempo para mejorar el aspecto de los gráficos, también todo lo que se refiere a la inteligencia artificial a sido mejorado al punto tal de que jugar esta versión resulta mucho más entretenido.

Fighting Force 64, tendrá más lugares que las demás versiones en donde podremos grabar el juego, lo que nos evitará tener que repetir los niveles más largos desde el principio. Por otra parte, la dificultad será ajustada para que el juego resulte más atrapante, ya que la versión de Playstation resultó ser extremadamente fácil.

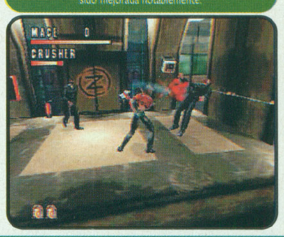
Finalmente, según anuncios de la compañía Eidos Interactive, la versión final de este juego tendrá un total de 22 niveles y estará disponible en el mes de Noviembre de este año.







La inteligencia artificial de la versión de Nintendo 64 ha sido mejorada notablemente.



Fecha de salida: Noviembre de 1998
Información en Internet: www.eidosinteractive.com



?





NHL 99

Publicado por: EA Sports
Distribuido por: Electronic Arts

Finalmente, llega al Nintendo 64, uno de los mejores juegos de hockey de todos los tiempos, este título, será una versión muy parecida a la editada recientemente para Playstation.

Sin lugar a dudas, el aspecto más impresionante de este juego, será el sorprendente nivel de realismo que ha logrado alcanzar.

Sus gráficos, al igual que la animación de cada jugador, tienen un nivel pocas veces visto y la sensación de velocidad que tiene es muy buena, seguramente, aquellos de ustedes que hayan jugado algún otro simulador deportivo de EA Sports, sabrán a lo que me refiero.

La inteligencia artificial de los jugadores, también ha sido mejorada notablemente, incluso mejora la del NHL 98 en cualquiera de sus versiones, pero de acuerdo con los comentarios hechos por gente de EA Sports, todavía están trabajando en mejorarla tanto como les sea posible.

El principal objetivo de NHL 99, no sólo será captar la atención de los más fanáticos del hockey, sino que también apuntará a aquellos que les agrade este deporte, y deseen jugar un juego que no los obligue a preocuparse por cosas más avanzadas, como por ejemplo: Tácticas, alineaciones, reemplazos, etc., para eso contará con una serie de opciones con las que también podrán jugarlo como si se tratara de un arcade.

Por el momento, esta es toda la información disponible acerca de este título, de todas maneras, su fecha de lanzamiento está muy próxima así que nos mantendremos en contacto.



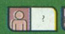




Gráficamente, NHL 99 es uno de los simuladores deportivos más impresionantes de los últimos tiempos.



Fecha de salida: Noviembre de 1998
Información en Internet: www.easports.com




?


Blue Stinger

Publicado por: Climax Entertainment
Distribuido por: Climax Entertainment

En el año 2000 va a haber un terremoto que producirá la separación de la costa de México del resto de América, creando de esa forma una nueva isla. Un año después, se envían científicos para analizar el fenómeno. Lo que descubren es realmente incierto, ya que misteriosamente desaparecen todos los informes e investigaciones. 17 años más tarde (vaya uno a saber porqué dejaron pasar tanto tiempo) se envía a un grupo ultra secreto llamado ESER (Rescate Acuático Especial) para investigar que ha ocurrido. El grupo está compuesto por Elliot Ballade, su líder; Janine King, cerebro de la operación y como no podía ser de otra forma, espectacular hembra; y por último Dogs Bowers, encargado del armamento y los trabajos de demolición.

Obviamente, en el momento que nuestro equipo ingresa a la zona en cuestión es donde la cosa se pone interesante, ya que la isla está plagada de horribles bichos que nos quieren mandar a descansar eternamente. Nuestro objetivo entoncés será despachar a los molestos bichejos, y de paso descubrir que pasó en este lugar alguna vez tranquilo y apacible.

Por lo que se puede apreciar en las fotos, los gráficos son espectaculares, y no hay duda que el juego contará con una gran dosis de acción cuando tengamos que enfrentarnos a nuestros enemigos (que suelen tener un tamaño que da miedo), y los programadores ya le están sacando el jugo a la Dreamcast, como se puede ver en la cantidad de efectos y detalles que posee



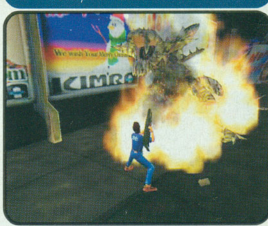
el Blue Stinger.

Climax llama al juego una "aventura-película en tiempo real", y para sostener esta afirmación han contratado a Robert Short (pueden admirar su trabajo en la película Beetlejuice) para que diseñe las criaturas, y a Peter Von Sholley (que trabajó en Mars Attacks!) para realizar los storyboards. Como pueden ver, la cosa va en serio.

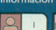
Será cuestión de ir ahorrando para la DC...



Los desarrolladores han hecho incapié en los efectos gráficos y en la calidad de los escenarios.



Fecha de salida: Fines de 1998
Información en Internet: No hay información disponible



Climax Landers

Publicado por: Climax Entertainment
Distribuido por: Climax Entertainment

Climax Landers va a ser uno de los primeros Juegos de Rol que aparezcan en Dreamcast, y contará con cinco personajes principales que participarán de la historia. Todo el entorno que rodea a los personajes estará creado en 3D con polígonos dibujados en tiempo real, por lo que se puede vislumbrar que la calidad gráfica del Climax Landers va a ser espectacular. Por lo que se ha comentado, el juego no contará con la posibilidad de modificar las cámaras, que serán dinámicas. Esperemos que esto no traiga inconvenientes. Según los programadores, esto no será un gran problema, ya que las escenas de lucha serán tan espectaculares que dejarán a más de uno con la boca abierta. También pregonan que



será como ver una película. (Todo es posible en la DC).

Gracias a que el juego fue diseñado en un entorno 3D, (no nos olvidemos que maravillas como el Final Fantasy tienen los fondos prerenderizados, y los personajes caminos establecidos de los cuales no se puede salir, aunque hay que reconocer que se puede hacer casi todo) los jugadores van a tener una increíble libertad de movimientos, decidiendo a que lugares quieren ir y a cuales no. Casi toda la aventura se va a desarrollar dentro de dungeons (o calabozos) en los cuales habitarán las más variadas criaturas, a las cuales podremos convencer para convertirlas en nuestros aliados, ayudándonos así a vencer al jefe del dungeon, ya que no podremos salir de los mismos si no cumplimos esta tarea. Así que hay que pensar bien si se está preparado para la misión antes de entrar en las cavernas.

Por el otro lado, habrá ciudades en las cuales se podrán conseguir ítems, ya sea comprándolos o charlando con los locales, que nos irán dando pistas que harán el juego más entretenido y ágil. El sistema de batalla es similar al de los RPG que pululan en la Playstation, ya que contaremos con un medidor de puntos de magia (MP), uno de nuestra vida (HP) y otro de vitalidad (VIT), a los cuales habrá que echarles un ojo para ver si todo marcha bien.



Como en todos los títulos que están por aparecer junto a la Dreamcast, la calidad gráfica del Climax es envidiable.



Fecha de salida: Enero 1999
Información en Internet: No hay información disponible

LA REVANCHA DE SEGA YA TIENE NOMBRE Y SE LLAMA

dream cast



¡Ah! Venganza, dulce venganza... Tal vez uno se imagina que estas deben ser las palabras que pasan en estos momentos por la cabeza de los directivos de Sega, ya que su nueva consola, Dreamcast, está lista para copar los mercados mundiales, haciéndole frente a sus actuales competidoras, la Playstation y la Nintendo 64. ¿Cuáles son sus principales características? ¿Es tan poderosa como parece? ¿Será capaz de hacerle frente a la nueva Playstation que verá la luz a fines de 1999, mejor conocida como Playstation Next? Todo esto y mucho más en esta nota introductoria de esta máquina que va a dar mucho que hablar...

Sega está que arde. Su nueva consola (muchos nombres se barajaron al momento de buscarle identidad a este nuevo fenómeno: Balck Belt, Katana, etc. etc.) llamada Dreamcast, promete sacudir como nunca a la competencia cercana, llámese Playstation y Nintendo 64, y hasta hacerle frente a el nuevo proyecto de Sony, la Playstation Next.

Por el otro lado, todos sabemos que Sega no goza actualmente de la mejor reputación en lo que a consolas se refiere, ya que su vetusta Saturn ya prácticamente es un objeto de museo, que fue apabullada sin piedad por las otras consolas, dejando a un lado para muchos usuarios el sueño de tener los arcades de las máquinas profesionales en casa. La cosa no pasó del Virtua Fighter y House of the Dead, por nombrar algunos, pero sin duda la calidad gráfica y potencia de los grandes arcades no se puede trasladar a Saturn. Pero la cosa con Dreamcast es bien distinta...

Así es como se vió a la Dreamcast en casi todas las ferias y exposiciones de este año: Como un arma biológica de la CIA.

Una sociedad imponente

El lanzamiento de la Dreamcast se va a realizar en Japón el 27 de Noviembre, y luego desembarcará en los Estados Unidos.

Los datos técnicos de la máquina (ver recuadro en la siguiente página) son realmente impresionantes. La Dreamcast supera ampliamente todo lo conocido hasta el momento, y tiene resto para competir con el nuevo proyecto de Sony, aunque poco se sabe de la Playstation Next. Muchos estiman que Sony está esperando los movimientos de Sega para planear su ataque masivo para desprestigiar a la consola. La guerra entre las compañías por el liderazgo mundial (no nos olvidemos que se manejan cifras realmente espeluznantes) es descarnada.

De todas formas, Sega se ha asociado en esta ocasión con gente de mucho peso en diferentes categorías, a saber:

• **MICROSOFT**: Microsoft proveerá una versión especial de su sistema operativo Windows CE (muy de moda en las pequeñas computadoras como la Cassiopeia de CASIO), que ha sido optimizado para la consola. Supuestamente este Windows CE proveerá un entorno para el desarrollo de las aplicaciones más flexible y eficiente. La inclusión del DirectX (conocido ampliamente por los usuarios del Windows 98, para bien o para mal) le dará a la Dreamcast un desempeño superior aprovechando el hardware de la máquina, dándole a los desarrolladores la confianza necesaria sabiendo que podrán utilizar todas las capacidades de la consola.

• **HITACHI**: El procesador central en la Dreamcast es un chip de Hitachi llamado SH4, basado en la tecnología RISC. Sega e Hitachi rediseñaron el chip para mejorar sus capacidades en cuentas de punto flotante - la clave para la velocidad en los juegos con entornos 3D. El procesador de Dreamcast puede realizar operaciones de punto flotante cuatro veces más rápido que el chip de Pentium II (¡A la marosca!)

• **NEC**: El músculo que trabaja en el engine gráfico de la Dreamcast es una versión diseñada especialmente para la consola de PowerVR, con tecnología de Segunda Generación. Supuestamente el chip supera ampliamente a todos los otros chips gráficos de la industria, tanto fabricados para consolas como para PC's. Esto tal vez suene algo arrogante, pero hay que remitirse a las pruebas y ver a la máquina en acción.

•**YAMAHA**: Yamaha ha contribuído con este pequeño Frankestein cibernético incorporando un chip de sonido y la lectora de 12x de CD-ROM.



El software, el otro 50% de la Dreamcast

Uno de los temas en los cuales la gente de Sega tiene centrada sus esperanzas es el software, ya que saben por experiencias pasadas que es realmente importante tener una amplia biblioteca de programas desde el comienzo. Uno de los grandes problemas de la Nintendo es su escasa cantidad de programas, y lo difícil que es programar para la consola, algo que también ocurrió con la Saturn. Sega parece haber aprendido de sus errores (y de los ajenos) y promete una amplia gama de software para la Dreamcast, firmando acuerdos desde la hora cero con las más grandes compañías desarrolladoras de programas. Al margen, parece que programar para esta consola es realmente mucho más sencillo que con la Saturn, lo que debería alentar a los programadores a internarse en el código de la máquina sin temor a migrañas.

Es por eso que Sega planea lanzar Dreamcast en Norte América con 10 o 12 juegos y con la sucesiva aparición de 30 títulos más en los meses siguientes.

Los títulos prometidos hasta el momento son realmente impresionantes, como podrán observar en la página siguiente, en la cual hemos compilado una breve reseña para se vayan haciendo una idea.

Además Sega está trabajando junto a SegaSoft Networks Inc., para crear un servicio en línea para la nueva consola. La experiencia acumulada de Sega con HEAT.NET (un servicio para jugar vía internet para usuarios de PC) les ha servido como base para este nuevo emprendimiento. El servicio que se les proveerá a los usuarios de Dreamcast incluirá correo electrónico, chat y juegos multiplayer. Lo que hay que ver es en dónde se almacenará la información que se vaya tomando de internet, ya que el medio de almacenaje de la Dreamcast (CD-ROM) no permite grabar datos. Seguramente ahí entrará a la arena uno de los aparatitos más ingeniosos que se han visto para las consolas: El VMS.



Este es el Sistema de Memoria Visual o VMS, el corazón de los pad de control, todo un chiche en sí. Con él podremos salvar nuestros juegos y vaya uno a saber cuantas cosas más

VMS (o Vean la Maravilla de Sega!)

El VMS (las siglas corresponden a Visual Memory System, o Sistema de Memoria Visual) es una tarjeta de memoria con un display de LCD. Se conecta al pad de control, dándole un nuevo nivel a la estrategia de los juegos. ¿Por qué? Porque los jugadores van a poder planificar jugadas en los juegos deportivos o planear ataques secretos en los juegos de Rol sin que sus oponentes estén enterados de lo que se está haciendo. Además se podrán salvar personajes especiales, movimientos o equipos al VMS, para luego intercambiar la información con otro VMS conectándolos entre sí, sin necesidad de la Dreamcast. Y como si esto fuera poco, el VMS es un juego portátil del tamaño de una tarjeta de crédito, que incluye un pad direccional, botones para su control y un panel LCD. Esto no sólo le da a la Dreamcast una capacidad de intercambiar datos con tus amigos hasta ahora nunca vista, sino el potencial de tener cierta "intimidad" para realizar ciertas acciones en juegos que hasta la actualidad era imposible en una consola de estas características.

Los datos técnicos son muy lindos, ¡Pero no se entiende nada!

Obviamente, el cuadro con las caraterísticas técnicas de la máquina puede resultar muy impresionante para los que tengan algún conocimiento de hardware, pero los que no están muy cancheros con el asunto lo estarán mirando con cara de póker. Por este motivo les vamos a simplificar las cosas, comentándoles un poco cual es el potencial de la máquina en sí, y si está en condiciones de superar a las consolas que en la actualidad se pueden comprar. Lamentablemente la Dreamcast va a tener cierta demora en arribar a la Argentina, y es casi seguro que las primeras unidades desaparezcan como por arte de magia, ya que hay mucha gente que la conoce y no ve la hora de probarlas. De todas formas creo que vale la pena saber de qué se trata, para ver si hay que esperar (ahorrando algunos pesos extra, seguramente) para conseguirla.

Bueno, entonces, ¿Qué poderosa es la Dreamcast? Por lo que se puede ver en su ficha técnica, la máquina tiene la capacidad de estar a la par en nivel gráfico a los arcades actuales (esto gracias al chip de Power VR), de ejecutar operaciones de punto flotante cuatro veces más rápido que una PC Pentium II de 266 MHz, de brindarnos 64 canales de sonido con una calidad similar a la de un costoso equipo de música, y de ofrecernos la oportunidad de poder charlar con otros usuarios por internet, previa inclusión de un módem de 33.600 baudios (cosa hasta ahora siempre prometida pero nunca alcanzada a este nivel por ninguna consola).

Todo esto es realmente prometedor, y la Dreamcast parece tener el potencial suficiente para hacerle frente hasta a la Playstation Next (no nos olvidemos que el mérito es salir primero, pero eso no significa que por esa razón se convierta en una ganadora automáticamente). Supongo que lo mejor será esperar hasta el 20 de este mes, y poder disfrutar no bien tengamos en nuestras manos una de estas pequeñas (pero cada vez más poderosas) maravillas.

Datos Técnicos (y aburridos, por cierto) de la Dreamcast

CPU: Hitachi SH-4

- 200MHz clock rate
- 360 MIPS (Millones de Instrucciones Por Segundo)
- 1.4 Billón de operaciones de punto flotante por segundo
- 128,000 bytes de calculaciones 3D
- 800+ MBytes x segundo de ancho de bus

Chip Gráfico: NEC PowerVR Segunda Generación

- Velocidad de renderizado de 3 millones de polígonos x segundo
- Mapeado de Texturas con Corrección de Perspectiva
- Filtrado por Punto, Bilinear, Trilinear y Anisotrópico
- Sombreado Gouraud
- Z-Buffer de 32,000 bytes
- Luces de Colores
- Anti Aliasing de toda la escena
- Niebla o neblina por hardware
- Bump mapping
- 16.77 millones de colores
- Compresión de Texturas por Hardware
- Sombras y Volúmen de Luces
- Super sampleado

Memoria

- 16 MB de RAM Principales
- 8 MB de RAM para el Video
- 2 MB de RAM para el Sonido

Sonido: Chip de Audio Yamaha

- CPU RISC de 32,000 bytes
- DSP para efectos en tiempo real
- 64 canales de sonido
- Soporte para Audio 3D
- Compresión de Audio por Hardware

Unidad de CD-Rom

- Capacidad de Almacenaje de 1 Gbyte
- Velocidad Constante de 12x

Pad de Control

- Controles análogos y digitales
- Dos botones de disparo análogos
- Unidad de almacenaje VMS

Unidad VMS

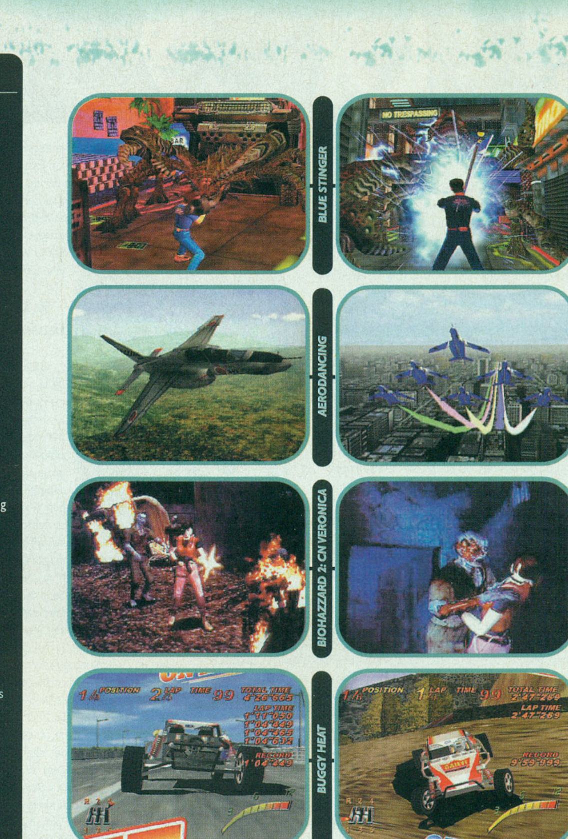
- CPU de 8-Bit con Energy Saving
- 128K byte de memoria
- Pantalla de 48x32 puntos monocromo
- Zona de visión de 37x26mm
- Apagado automático
- 1 canal de sonido
- Tamaño: 47mm x 80mm x 16mm
- Peso: 45g

Expansión: Modem

- Velocidad de 33.6 K
- Se pueden realizar Upgrades

Títulos confirmados

Aerodancing
Agartha
Akihabara Denno-Gumi Pata Pies
Akolyte
Bio-Hazzard 2:CN Veronica
Blood Bullet: House of the Dead Gaiden
Blue Stinger
Buggy Heat
Burning Rangers 2
Cho Hamaru Golf
Climax Landers
Cool Boarders
Crack 2
D2
Daytona USA 2
Digital Horse Racing Newspaper
D-Jump
Drakan
Dynamite Robo
Elemental Gimmick Gear
Entertainment Golf
Evolution
Fighting Vipers 2
Furballs
Galleon
Geist Force
Get Bass
Giant Glam – Japanese National Pro-Wrestling at the Nippon Budokan
Godzilla Generations
Grandia
Gundam
Gutherman
Half-life
Harley-Davidson
Harukaze Sentai V Force 2
Hiryu-no Ken Retsuden
House of the Dead 2
Incoming
July
K. of Fighters '98 – Dream Match Never Ends
Let's Make a Pro Baseball Team
Let's Make a Pro Soccer Club
Looney Toons
The Lost World: Jurassic Park
Mar Jong
Marvel vs Capcom
Merukuriusu Pretty
Messiah
Metropolis
Monaco Grand Prix Racing Simulation
Monster Breed
NBA Action 2000
NFL Blitz
Nijiro Tenshi
Ohzumo
Pen Pen Triathlon
Power Stone
Project Berkley
Puyo-Puyon
Rampage World Tour
Rayman 2
Red Dog
Sega Rally 2
Senguko Turb
Seventh Cross
Shienryu2
Street Fighter III: Second Impact
Sonic Adventure
Sonic/Knuckles RPG
Speed Busters
To the North: White Illumination
Turok 2
Unreal
Virtua Fighter 3: Team Battle
Virtual On 2
Virtua Striker 2
Warzone 2100



BLUE STINGER

AERODANCING

BIOHAZZARD 2: CN VERONICA





BUGGY HEAT





CLIMAX LANDERS





EVOLUTION



GEIST FORCE

POWER STONE

GODZILLA GENERATIONS

D2

SEGA RALLY 2

VIRTUA FIGHTER 3TB

Títulos a confirmar

Age of Empires 2
Alone in the Dark 4
Battlezone 2
Black and White
Command and Conquer
Castlevania 3D
Croc 2
Dark Earth Adventure
Dead or Alive 2
Die by the Sword 2
Duke Nukem Forever
Dune 3K
Ecco the Dolphin
Extreme GX
Fighting Bushu
Fighting Force 2
Fox Sports Games
Gauntlet: Legends
Gex 3D Part Two
Giants
Grandia Complete
Hockey
King of Fighters 99
Last Bronx 2
Le Mans 24 Hours
Lunar: Eternal Blue
MechWarrior FASA
Megaman Nova
Metal Gear Solid 2
Mortal Kombat 4
Multi-Racing Championship 2
Munch's Oddysee
NHL 2000
Nights: Into Dreams 2
Panzer Dragoon Saga 3
Powerslave 2
Prince of Persia 3D
Quake III
Racing Jam 2
San Francisco Rush 2
Samurai Showdown
Skies
Sim City 3000
South Park
Spikeout
Street Fighter Alpha 3
Super GT
Tekken 4
Time Crisis 2
Total Annihilation 2
Trespasser
Trinity
Turok 3
Vampire Savior
Virtua Cop 3
V-Rally 2
VR Football
VR Hockey
Wipeout
World Series 2000

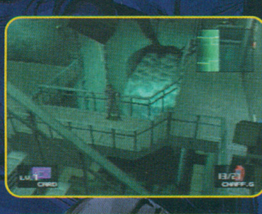
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Finalmente hace su aparición la versión en inglés del título más esperado del año y en esta nota, les contamos todos los detalles de esta verdadera superproducción

Si hubiese que hacer una comparación, diría que a grandes rasgos Metal Gear Solid es algo similar al Mission Imposible del N64, pero bien hecho; no por nada sus creadores se pasaron los últimos 3 años tomando café y tratando de mantenerse despiertos, para poder ajustar cada detalle y así lograr conseguir un juego único en su estilo.

Lo cierto es que evidentemente valió la pena, porque la crítica en todo el mundo ya está hablando maravillas de esta "película jugable", incluso suelen referirse a este juego como el mejor título que se haya hecho para Playstation hasta el momento, razón por la cual ya debe haber planes para hacer un par de continuaciones, además de la lluvia de productos que van a salir con el nombre Metal Gear.



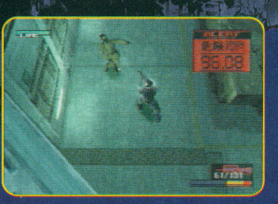


Un juego de película

Una de las cosas que más llaman la atención de este juego, es el sorprendente nivel de realismo que han conseguido alcanzar gracias a la impresionante calidad de sus gráficos, la música, el sonido, los efectos y las estupendas secuencias animadas que poco a poco nos irán revelando una trama muy compleja, digna de las mejores películas de acción y suspenso.

A diferencia de otros títulos, en este juego lo más importante, y lo que tendremos que hacer durante la mayor parte del tiempo, es tratar de resolver las distintas situaciones que se nos presenten sin ser detectados y sin atacar a los malos por deporte, ya que si no somos lo suficientemente cuidadosos y alguien nota nuestra presencia, lo primero que hará es dar la alarma, y en pocos segundos estaremos rodeados por una multitud de enemigos ansiosos por practicar el tiro al "Player 1".

Esto no significa que no vayamos a poder usar armas: De hecho el arsenal que iremos formando a lo largo del juego, va desde una simple pistolita hasta misiles dirigidos en forma manual, pasando por una enorme variedad de armas de toda clase, lo fundamental será descubrir cómo y cuando usarlas.







Una experiencia sin precedentes

A medida que vayamos progresando, podremos ver cómo los distintos hechos que van sucediendo crean una atmósfera muy tensa, atrapante, creíble, y que por momentos pone los pelos de punta. Por otro lado, para lograr que podamos familiarizarnos rápidamente con los objetos y las armas que vamos encontrando, tendremos la posibilidad de comunicarnos con varios personajes que nos explicarán su funcionamiento, e incluso nos darán pistas de cómo seguir adelante en caso de que no sepamos qué hacer.

Metal Gear Solid utiliza al máximo todas las posibilidades de la Playstation, especialmente si tienen un control análogo, ya que con este tipo de control el juego tiene una serie de detalles que seguramente van a asombrar a más de uno. Un ejemplo de esto podremos verlo cuando tengamos que enfrentar a un enemigo especial, que dice tener grandes poderes psíquicos y para demostrarlo, nos dirá que va a leernos la mente: Lo que en realidad hará es revisar nuestro memory card, y nos dirá algo con respecto a lo que tengamos grabado y en el caso de que tengamos "saves" de otros juegos hechos por Konami, nos hará comentarios acerca de esos juegos en particular, pero eso no es todo, también nos pedirá que coloquemos el control en el suelo, y nos dirá que usará sus poderes para hacer que se mueva solo, y realmente lo hará, valiéndose del sistema de vibración del pad, otra que David Copperfield... bueno, para que se vayan haciendo una idea, este juego está plagado de todo tipo de detalles, muchos de ellos ocultos, así que estén atentos porque en el próximo número se vienen las soluciones.

Comentario final

Creo que no hace falta que les diga que juegos como éste no salen todos los días, de hecho, es la primera vez que veo algo así, y como dirían en el aviso de Tang: "Quiero más".

Volviendo al tema, si ustedes por alguna razón todavía no lo conocen, les recomiendo que lo consigan cuanto antes, les aseguro que no se van a arrepentir.

Lo mejor: ¡¡Todo!!
Lo peor: Snake corre debajo del agua... ¡¡oh nooo!!



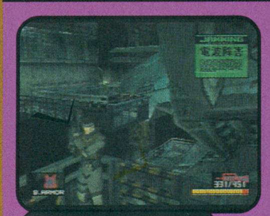
Final Test

reviews indispensables

Playstation



Lo mejor del mes



Metal Gear Solid



Guilty Gear

Nintendo 64





Sega Saturn





Aprenda nuestros jeroglíficos

- CANT. DE JUGADORES
- BLOQUES DE MEMORIA
- JOY. ANALOGO
- SHOCK / RUMBLE
- MADE IN JAPAN!

GENERO

- ACCION / ARCADE
- AVENTURA
- CARRERA
- COMPILADO
- DEPORTE
- ESTRATEGIA
- PELEA
- RPG
- SIMULACION

Algunas breves referencias para que comprendan mejor nuestro sistema de puntuación.

(100-90) Clásico

Todos los juegos que se encuentren en esta categoría, son áltamente recomendados por su gran calidad.
Estos títulos no tienen desperdicio y a la hora de elegir son una compra segura.

(89-80) Excelente

Estos juegos no llegaron al siguiente nivel, simplemente por alguna pequeña deficiencia, pero su calidad sigue siendo sobresaliente y todos ellos son muy recomendables.

(79-70) Muy Bueno

Los títulos que están en esta zona, todavía tienen una buena calidad, aunque con algunos defectos, siempre son bien recibidos por los aficionados a su género.

(69-60) Bueno

Estos son los famosos juegos para pasar el rato, entretenidos, pero en algunos de sus aspectos son un tanto desprolijos. Lo mejor es verlos un poco antes de decidirse.

(59-50) Hmmmmm!

Estos juegos sólo resultan llamativos por su nombre, o porque su costo es lo suficientemente bajo como para no arrepentirse.

(49-40) ¡¡Cuidado!!

Los juegos que tengan estos puntajes, se han salvado de tocar fondo gracias a una pequeña virtud.

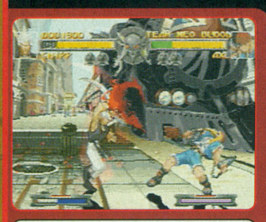
(39-30) ¡¡¡Corran!!!

Si a pesar de nuestras advertencias, deciden adquirir uno de estos, no se quejen.

Los desdichados que no superen el 30% son considerados una verdadera desgracia, y por lo general, sus defectos hara que cualquier cosa que hayan comido les caiga mal. ¡Escápenles como a la peste!



Guilty Gear



Por: Santiago Videla

Probablemente, la mayoría de ustedes, al ver este juego por primera vez, pensaría que es el último lanzamiento de Capcom, bueno... nada está más lejos de la realidad ya que Guilty Gear es el título más reciente de la compañía Arc System Works, que ha combinado juegos del estilo del X-Men y Marvel Super Heroes, con juegos como el Dark Stalkers o el Vampire Savior para lograr una producción realmente espectacular.

Este juego, tiene un notable parecido con los títulos más nuevos de Capcom en todos sus aspectos, los movimientos, ataques especiales, combos en el suelo y en el aire, comandos, e incluso los gráficos, que también son de estilo manga, tienen una gran calidad.

Además de todo lo anterior, Guilty Gear, incorpora un elemento que ningún juego de Capcom utilizó hasta ahora y ese son las Fatalities (gracias Midway), que en este caso llevan el nombre de "Destroy" por razones obvias.

Ante todo, quiero aclarar que a pesar de que éste título es japonés, todas sus opciones están en inglés, y son perfectamente entendibles.

En pocas palabras, Guilty Gear es un título de gran nivel, con todo lo necesario para estar entre los mejores del género, si quieren un consejo, no se lo pierdan.

Compañía / Distribución: ARC System Work

Dirección de Internet: No hay información disponible

1 y 2



Lo Mejor: Espectaculares Gráficos

Lo Peor: La dificultad

93%

Real Bout Special: DM



Por: Santiago Videla

Nuevamente tenemos entre nosotros un nuevo título de la numerosa saga del Fatal Fury, esta vez es el turno del Real Bout: Dominated Mind, que por el momento estará disponible sólo para Playstation además de su tradicional versión para Neo-Geo.

Desafortunadamente para muchos de los aficionados a los juegos de pelea de SNK, esta nueva versión, no aporta demasiadas novedades con respecto al juego anterior, los gráficos siguen siendo los mismos, al igual que los movimientos y algunos escenarios, además únicamente cuenta con un solo personaje nuevo, pero eso no es todo, como suele suceder con algunos de los títulos de esta compañía, todas las opciones de este juego están en un ilegible japonés, que sólo el más fanático de los seguidores del Fatal Fury se atrevería a intentar descifrar. Tal vez, el punto más favorable que podremos ver en este juego, es la secuencia de introducción, que personalmente, me pareció muy buena.

Si bien la calidad de este juego sigue siendo buena, pienso que con un poco más de esfuerzo se podría haber logrado algo mucho mejor, y en caso de que ustedes tengan alguna versión anterior de este juego, les recomiendo que lo piensen detenidamente.

Compañía / Distribución: SNK

Dirección de Internet: No hay información disponible

1 y 2



Lo Mejor: La jugabilidad

Lo Peor: Muy pocas cosas nuevas

67%

Capcom Generations vol. 1



Por: Santiago Videla

Esta es la primera recopilación de grandes clásicos, que la compañía Capcom hace para Playstation, éste primer volumen, trae 2 de sus títulos más famosos: 1942, 1943, y además de una versión alternativa del 1943, con algunos gráficos distintos.

Cada uno de los juegos de este paquete, viene acompañado de un menú, donde podremos ver una serie de fotos de las carátulas y afiches publicitarios originales de su época, también hay una serie de opciones que nos mostrarán algunas tácticas y consejos para enfrentar a los enemigos más grandes, e incluso una de ellas, nos mostrará a cada uno de los enemigos junto con una breve descripción (les sugiero aprender a leer japonés antes de entrar en alguna de estas opciones).

Cada título de este compilado, es una versión original, idéntica a los que todavía pueden verse en los salones recreativos, aunque estas versiones cuentan con soporte para controles análogos.

Como último comentario, cabe aclarar que este paquete es ideal para coleccionistas o para aquellos grandes fanáticos de estos títulos, en mi opinión, creo que es una pena que sólo tenga tres juegos, ya que la capacidad que tiene un CD hoy en día, da para hacer algo muy superior, ¿No les parece?.

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com

1 y 2



Lo Mejor: Tres grandes clásicos

Lo Peor: No hay nada más

58%



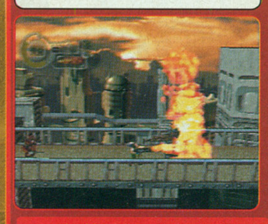
C - The Contra Adventure



Por: Santiago Videla

Supongo que seguramente, todos ustedes conocerán por lo menos alguno de los títulos de esta saga, pero en caso de que no sea así, les voy a decir que los Contra, han sido algunos de los juegos más famosos de Konami, y siempre llamaron la atención, por lo ingenioso de sus niveles, por sus efectos, sus gráficos o su música. Desafortunadamente para todos los que tenían sus espectativas puestas en C - The Contra Adventure, es mi penoso deber informarles que es nada más ni nada menos que la oveja negra de la familia Contra.
A excepción de los dos primeros niveles (que tampoco son nada fuera de lo común), el resto del juego es muy flojo en todos sus aspectos, los niveles aburren con rapidez y los gráficos son de lo más comunes y carecen de inspiración, además la música es bastante mediocre y repetitiva.
En fin... la impresión que a mí me queda de todo esto es que parece ser que quien supervisó este proyecto, estaba más interesado en que este título saliera a la venta rápido, que en que quede bien, o tal vez quisieron cortar por lo sano y dejarlo así antes de que saliera peor, como sea, creo que esta vez voy a dejar que los aliens se queden con la Tierra, aunque si alguno de ustedes desea intentarlo...

Compañía / Distribución: Konami
Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Los niveles 1 y 2

Lo Peor: Niveles 3, 4, 5, 6, etc, etc.

43%

Moto Racer 2



Por: Martín Varsano

Los juegos de motos nunca abundaron (en ninguna plataforma) y la llegada del Moto Racer 2 es bienvenida, no sólo por las mejoras que tiene con respecto a su predecesor (luces en las motos, mejoras en la parte física) sino también por su excelente editor, un verdadero juego dentro del juego. Con el editor podemos crear nuestras propias pistas o modificar las existentes, creando de esta forma más circuitos para elevar nuestra adrenalina.
En el juego podemos correr las ya tradicionales prácticas, carreras en un solo circuito y Campeonato. El Campeonato se divide en Super Bike (Motos de alta cilindrada al estilo Ninja) Moto X (Motos enduro) o combinados, tanto por la máquina o creados por el jugador. La victoria en estos campeonatos (algo nada fácil, ya que la moto estándar, o sea la que tiene un agarre, frenada, aceleración y velocidad final media no bastará para poder salir primeros. Lo más aconsejable es ir probando diferentes motos hasta llegar a las más veloces, pero menos maniobrables) nos dará como premio el acceso a diferentes bonus.
A fin de cuentas, Moto Racer 2 es todo lo que se puede pedir de un simulador de motos, tanto en Playstation como en cualquier consola.

Compañía / Distribución: Delphine Software / E.Arts
Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Editor de tracks muy completo

Lo Peor: Los tiempos de carga

85%

The Fifth Element



Por: Martín Varsano

Este arcade de pelea en tercera persona está basado en la conocidísima película de Luc Besson que tiene a Bruce Willis y Milla Jojovich como protagonistas: "El Quinto Elemento". Estos dos personajes serán los que manejaremos a través del juego (la mayoría de las veces son seleccionados por el juego mismo), para ir atravesando niveles ambientados en la historia del film. El control de los caracteres es bastante sencillo, (similar en cierta forma al Tomb Raider) aunque los movimientos no son muy naturales y dejan que desear, como así el manejo de las cámaras, que aunque se pueden configurar dificultan la visión de nuestros enemigos, a los que deberemos ir sacudiendo a las patadas y golpes (en el caso de Leeloo) o a tiro limpio (al estilo del Sr. Willis, o su alter ego en la película, Korben Dallas).
Uno de los aspectos más interesantes del juego sea tal vez esta característica: La capacidad de manejar dos personajes completamente distintos en las formas de ataque. Esto, sin embargo, no puede disimular las falencias en los niveles, muy similares y con texturas muy poco trabajadas. En síntesis, un arcade del agrado de los fans de los juegos de lucha al estilo del Fighting Force o Nightmare Creatures.

Compañía / Distribución: Kalisto Ent. / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: Las secuencias del film

Lo Peor: El manejo de las cámaras

50%



Rival Schools



Por: Santiago Videla

Este juego está hecho completamente en 3D, y es muy similar en algunos aspectos al Street Fighter EX, aunque con mejores gráficos y efectos.

A pesar de ser 3D, Rival Schools tiene un sistema de juego bastante parecido al de los juegos del estilo del X-Men vs Street Fighter en muchas cosas, en este juego, podremos elegir a dos personajes, también es posible hacer super saltos, combos en el aire, e incluso tiene movimientos "super" en los que ambos personajes atacan al mismo tiempo, lo único que este juego no nos permite hacer es cambiar de personaje durante el combate, sólo podremos hacerlo antes de comenzar un nuevo "round".

Además de los clásicos modos de pelea contra la máquina o entre varios jugadores, este juego trae un segundo CD con el cual es posible jugarlo en modo de "Aventura", y además tiene varias opciones para poder armar torneos y combates por grupos, pero gracias a que esta versión está en japonés, en lugar de palabras, veremos esos simpáticos dibujitos en forma de casitas y arbolitos que no dicen absolutamente nada, por lo cual el CD 2 es prácticamente inaccesible.

Afortunadamente, la versión en inglés ya viene al rescate, así que si son fanáticos de este tipo de juegos, les recomiendo que lo tengan en cuenta.

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Los movimientos

Lo Peor: El idioma

82%

Cardinal Syn



Por: Santiago Videla

A juzgar por las apariencias, diría que este título, es una especie de "homenage" al los mundialmente conocidos Soul Edge y Soul Blade, aunque el parecido podría ser una milagrosa coincidencia ¿No?.

En lo que se refiere al juego en sí, Cardinal Syn no aporta demasiadas innovaciones, ya que además de tener un sorprendente parecido con la saga del Soul Edge, también tiene elementos de otros conocidos juegos de este género, como por ejemplo las "Fatalities" al mejor estilo Mortal Kombat, o el sistema de combos, similar al del Killer Instinct.

En general sus gráficos son buenos, los efectos tienen una buena calidad, y la animación de los personajes también es buena, y bastante detallada.

En mi opinión el punto más flojo de este juego es el sistema de control, ya que el solo hecho de intentar cubrirse, resulta un verdadero desafío, por otra parte, el sistema de combos es muy lineal, y por momentos ineficaz y frustrante, y como si eso fuera poco, la dificultad es bastante elevada, aún en los niveles más fáciles.

Si bien este no es un mal juego, algunos de sus controles me resultaron bastante enervantes, igualmente tengan en cuenta que sobre gustos no hay nada escrito, así que les sugiero que lo vean con cuidado antes de decidirse.

Compañía / Distribución: Kronos

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Los gráficos

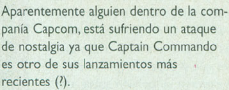
Lo Peor: Los controles

68%

Captain Commando



Por: Santiago Videla



Aparentemente alguien dentro de la compañía Capcom, está sufriendo un ataque de nostalgia ya que Captain Commando es otro de sus lanzamientos más recientes (?).

Este juego que causó sensación allá por 1991, está de vuelta entre nosotros, y en su versión original, pero lo más llamativo es que no es parte de ningun compilado o edición de colección, sino que viene solo.

A esta altura, obviamente se preguntarán ¿Que es lo que hay en el resto del CD?, bueno, la respuesta es muy simple... NADA, y sinceramente no se porqué.

A diferencia del Capcom Generations Vol 1, este juego, no tiene ni siquiera una pantalla de adorno o algo para rellenarlo un poco más aunque sea, lo único que tiene de diferente con respecto al la versión de salón, son las opciones para seleccionar el nivel de dificultad, y la posibilidad de grabar los puntajes en una "Memory Card" ¡¡Qué maravilla!!.

En lo que a mí respecta, creo que a menos que sean coleccionistas, no vale la pena siquiera que le presten atención y en el caso de que lo hechen de menos, pueden ir a una casa de videos, y con mucho menos dinero de lo que cuesta pueden comprar fichas para jugarlo hasta que no necesiten recordarlo más.

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com



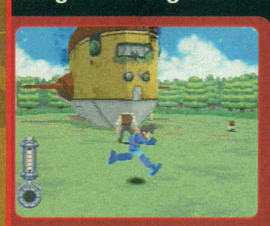
Lo Mejor: Idéntico al original

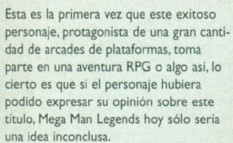
Lo Peor: Un sólo título

48%



Mega Man Legends





Por: Santiago Videla

Esta es la primera vez que este exitoso personaje, protagonista de una gran cantidad de arcades de plataformas, toma parte en una aventura RPG o algo así, lo cierto es que si el personaje hubiera podido expresar su opinión sobre este título, Mega Man Legends hoy sólo sería una idea inconclusa.

El juego se desarrolla en una serie de escenarios 3D, y se ve desde un ángulo similar al del Tomb Raider, aunque la posición de la cámara es la única semejanza que tiene con él.

Al poco tiempo de comenzar a jugarlo (unos pocos pasos), podremos darnos cuenta de que la cámara no enfoca al personaje desde atrás en todo momento para darnos una mejor visibilidad como en el Tomb Raider, aquí tendremos que moverla en forma manual, ya que si no lo hacemos se quedará fija sin importar hacia donde estemos yendo.

Por otra parte, los gráficos tanto de los personajes como los de los escenarios, son bastante mediocres, planos y carecen de detalle y en general dejan bastante que desear.

Para terminar, creo que a menos que sean completamente MegaManníacos, deberían pensar en algún otro juego o esperar a que uno bueno aparezca, mientras tanto paciencia...

Compañía / Distribución: Capcom

Dirección de Internet: www.capcom.com



Lo Mejor: Algunos efectos

Lo Peor: Las cámaras

44%



NFL Blitz



Por: Santiago Videla 

Atención fanáticos del fútbol americano, de los creadores del Mortal Kombat 4, llega uno de los juegos deportivos más violentos que se hayan podido ver.

NFL Blitz, es una conversión directa de la versión de salón, que por cierto está dando mucho de que hablar, este juego está cosechando una enorme cantidad de fanáticos en todo el mundo, incluso entre los que no conocen nada de este deporte, debido a su gran jugabilidad, y a la simplicidad de sus comandos.

Si bien las reglas del juego son las mismas que en el fútbol americano, el juego es fácil de comprender ya que cuenta con una serie de ventanas de ayuda, que nos irán explicando qué hacer.

Los controles, son muy parecidos a los del NBA Jam, tendremos un botón para los pases, otro para correr (turbo), y otro para saltar, y cuando la pelota esté en manos del adversario, estos mismos comandos nos servirán para golpearlo, tirarlo al piso, saltarle encima, y una gran variedad de tomas especiales que dependerán del equipo que hayamos seleccionado, también habrá distintos objetos en el campo de juego que nos darán más fuerza, más velocidad, etc.

Si son fanáticos del fútbol americano, y al mismo tiempo desean darle una buena paliza a sus amigos, éste es su juego.

Compañía / Distribución: Midway

Dirección de Internet: www.midway.com



Lo Mejor: La forma de jugar

Lo Peor: La parte táctica

91%



Int. S. Soccer Pro '98



Por: Hernán Parra 

La continuación de Goal Storm en su segunda o sexta reencarnación (si se toman en cuenta las versiones japonesas) sigue siendo excelente, aunque poco ha cambiado en todo este tiempo. Los gráficos son increíbles, sin descuidar detalle, los movimientos son realistas al máximo, muy suaves y detallados, sin ser lentos. El partido se puede ver desde cinco cámaras diferentes, incluyendo una vertical y 4 horizontales. El control de los jugadores es excelente y no demasiado complicado. La inteligencia de los oponentes es muy buena (a veces demasiado) y cometen pocos errores, las jugadas que se generan durante el partido rara vez son iguales, creándose partidos muy emocionantes. Ademas tiene varios modos de juego, entre ellos: Exhibición, liga, copa y penales. Se puede jugar contra un amigo o los dos en el mismo equipo. Ademas, pequeñas mejoras que lo hacen superior al Goal Storm, sobre todo en el control de los jugadores y forma de juego. Entre los problemas que podemos encontrarle es que los jugadores no poseen los nombres reales, y aunque se pueden editar, el editor de jugadores se limita únicamente al cambio de nombres. Otra limitación es el máximo de dos jugadores simultáneos. Totalmente recomendable para todos los que no se casaron con el WC'98 o el FIFA.

Compañía / Distribución: Konami

Dirección de Internet: www.konami.com



Lo Mejor: Realismo

Lo Peor: Máximo 2 jugadores

90%



Spice World



Por: Mauricio Urbides

De la mano de Psygnosis, llega a la PSX la fiebre Spice. El juego es similar al inolvidable y excelente Parappa The Rapper, o al movedizo Bust a Move: Dance & Rhythm, en donde también debíamos bailar al ritmo de la música. Lo único nuevo en este es la posibilidad de crear nuestras propias canciones, mezclando cinco temas clásicos de las Spice Girls. Aunque el sonido es de calidad Audio Digital, los segmentos de las canciones están mal cortados y casi ninguno "engancha" bien con otro, aunque podemos ponerlas en el orden que queramos. Los gráficos le dan un aire muy simpático, sobre todo a las Spice que están realizadas a base de polígonos y texturizadas a la perfección. El vestuario y las gesticulaciones son idénticos a los que nos tienen acostumbrados en sus famosos video clips. Además de la poca originalidad y que la nueva posibilidad de crear la música está mal realizada, la jugabilidad tampoco es ideal. Las primeras veces cuesta sincronizar las secuencias de Pad con las acciones de las Spice, pero luego de unos cuantos intentos lograremos darnos cuenta que perdemos el tiempo. Spice World no se lo merece. Con la base de una pobreza temática y con el flojo desarrollo tampoco se les podía pedir demasiado. Mal por Psygnosis, otrora una empresa intachable que aparezca con un juego de este estilo. Evítenlo como a la plaga.



Lo Mejor: No jugarlo

Lo Peor: Que lo tuvimos que jugar nosotros!

Compañía / Distribución: Psygnosis

Dirección de Internet: www.psygnosis.com

15%

Tomba!



Por: Martín Varsano

Tomba! es el nombre de nuestro amiguito, al que deberemos ayudar a recuperar un brazalete que le han choreado una horda de chanchos malignos. Esto tal vez suene algo banal, pero el juego toma lo mejor de los arcades de plataformas clásicos de la era de 16 bits, y lo transforma en un excelente arcade de los '90. Todo esto de la mano del creador del Ghost and Goblin (Tomba tiene ciertas semejanzas con este clásico), Tokuro Fujiwara. Además de embarcarse en la búsqueda del brazalete, Tomba deberá completar ciertas aventuras paralelas al juego -el punto donde Tomba brilla es justamente este, amigos - ya que las aventuras paralelas son realmente entretenidas, y además nos otorgan puntos de aventura (AP) necesarios para poder tener acceso a nuevas áreas en el juego. Esto hace que el Tomba tome ciertos ingredientes de las aventuras, separándolo ostensiblemente de los arcades de plataformas convencionales.
Los gráficos del Tomba están muy bien logrados, y la mezcla de un entorno semi-3D con personajes en 2D no molesta para nada.
Obviamente, el juego no posee la calidad gráfica del Crash, por compararlo con otro arcade, pero los amantes del género van a encontrar en Tomba lo que buscan.



Lo Mejor: El mix arcade+aventura

Lo Peor: Algo lento

Compañía / Distribución: Whoopee Camp / Sony

Dirección de Internet: No hay información disponible

81%

Circuit Breakers



Por: Martín Varsano

El Circuit Breakers es un simpático arcade de carreras totalmente realizado en 3D, con ciertas semejanzas a la serie de Micro Machines. En el juego podremos elegir un auto (los menúes están realizados de manera muy original) moviendo un pequeño autito amarillo sobre una plataforma, y de esa forma elegiremos el modelo del auto que querramos conducir. Luego de esta selección pasamos a las distintas pistas, que tienen diferentes motivos (autopistas, Egipto, pantanos o la jungla). A medida que vayamos ganando las carreras, éstas nos darán acceso a nuevos grupos, que contienen a su vez diferentes motivos. El total de las pistas es 30, por lo que hay bastante variedad. El manejo de los autitos es muy sencillo, aunque a veces tienen cierta tendencia a ladearse, por lo que habrá que acostumbrarse un poco al manejo, especialmente en circuitos con muchos obstáculos.
Los únicos puntos criticables son que en algunas pistas existen lugares en donde al caer o al tocar, por ejemplo, una antorcha, nuestro pequeño amigo explota, (esto a veces sucede más veces de lo que nuestros nervios suelen soportar), y la ausencia de un modo para dos jugadores, algo que le hubiera dado un poco más de vida al producto. De todas formas, CB es un arcade divertido para pasar el rato.



Lo Mejor: Variedad de circuitos

Lo Peor: La combustión espontánea

Compañía / Distribución: Mindscape

Dirección de Internet: www.mindscape.com

75%



L.A.P.D. Future Cop



Por: Martín Varsano

L.A.P.D.: Future Cop es lisa y llanamente un arcade de disparos, en el cual deberemos manejar un recontra-armadísimo robot (muy parecido al némesis de Robocop en la primera película) que tiene la facultad de transformarse en un pseudo-automóvil cuando las misiones lo requieran. Este robot deberá recorrer las calles de un Los Angeles futurista (supongo que eso lo habrán adivinado por el título) imponiendo la paz y el orden en una ciudad cada vez más conflictiva. Los objetivos generales del juego serán por supuesto acabar con todo lo que se nos cruce, y los excelentes gráficos del juegos han sido generados para brindar un show de fuegos artificiales realmente muy bien logrado. Lástima que las misiones son algo repetitivas, por lo que al asombro inicial de la parte gráfica se va diluyendo a medida que las misiones transcurren, y la cosa se vuelve algo monótona. Ahí es donde entra una de las ventajas del juego: Participar con un amigo en modo cooperativo o Deatmatch en una misma consola, dándole al FC: L.A.P.D un nuevo giro algo más interesante que su modo para un jugador. En síntesis, un arcade de disparos divertido y bastante difícil de vencer.

Compañía / Distribución: Electronic Arts

Dirección de Internet: www.ea.com



Lo Mejor: Excelentes gráficos

Lo Peor: Niveles algo reiterativos

80%



The Lost World: SE



Por: Martín Varsano

Que mal hizo este juego cayendo en mis manos. Yo sabía que en su versión original (por eso lo de Edición Especial) el juego era tan, pero tan difícil de jugar que las cosas se ponían realmente irritables para cualquier samaritano. Ahora la pregunta es la siguiente: ¿Cómo puede ser que el objetivo de los programadores haya sido nuevamente convertirme en un manojo de nervios a los pocos minutos de jugar? Porque déjenme decirles, a excepción de un primer nivel en el cual manejamos a un T-Rex (muy bien logrado, por cierto), el resto sigue siendo tan imposible como en el primer Lost World. Nuestro pequeño amigo (en los primeros niveles) es híper-sensible a los ataques de otros carnívoros que pululan por ahí, y comer de nuestros adversarios para recuperarnos no es tarea fácil, ya que para eso hay que matarlos primero. Al fin y al cabo, lo único que se hace durante todo el juego es tratar de evadir a los saltos a todo lo que se nos cruce, y siempre nos terminan acorralando, por lo que hay que empezar nuevamente el nivel (hay checkpoints intermedios, pero los niveles se hacen tediosos por la cantidad de veces que nos matan). La verdad que hice todo lo posible por intentar tomarlo con toda la calma, pero me superó. No apto para personas con nervios sensibles.

Compañía / Distribución: Dreamworks

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: El nivel del T-Rex

Lo Peor: La dificultad

40%



Trap Gunner



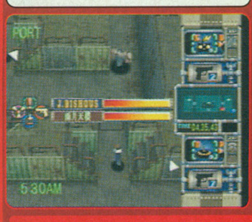
Por: Martín Varsano

Trap Gunner se podría definir como una extraña pero acertada mezcla de un archiconocido arcade famoso hace una década o más (mi edad no me permite recordar bien) llamado "Spy vs. Spy" (los de más de 25 se acordarán de la Commodore 64) en el cual había que poner todo tipo de trampas para aniquilar a nuestro desprevenido enemigo, con gráficos de los noventa, incluyendo todos los efectos que la Playstation puede brindar, y una música tecno de dudosa calidad para mi gusto. La temática del juego es bastante sencilla, pero efectiva, especialmente en el modo de dos jugadores, ya que en el modo de un jugador la cosa se vuelve algo tediosa ya que la inteligencia artificial de nuestros oponentes nunca se puede comparar a los brillantes (o estúpidos) movimientos de nuestros amigos o vecinos. El modo de un solo jugador de todas formas sirve para poder obtener jugadores adicionales, para poder hacer la cosa más divertida cuando nuestros amigos lleguen. Las trampas se van haciendo más interesantes a medida que el Trap Gunner va avanzando.

No es una maravilla tecnológica, pero se deja jugar, y la idea del juego (aún siendo reciclada) es novedosa y podría haberse implementado de una mejor manera. Tal vez en el Trap Gunner 2...

Compañía / Distribución: Racdym / Atlus

Dirección de Internet: www.atlus.com



Lo Mejor: Idea novedosa

Lo Peor: Modo de un jugador algo tedioso

68%



Nascar '99



Por: Martín Varsano

Creo que el Nascar no necesita demasiada presentación, y todos se habrán imaginado de qué se trata, así que vamos a obviar el tema y pasemos directamente a ver cuáles son las mejoras que tiene la versión 99 con respecto a la 98.
El tema no es fácil de discernir, ya que básicamente el modo de juego es similar, y se hace énfasis en la mecánica del auto y en el cuidado de la física, para que el movimiento y comportamiento de los automóviles sea lo más realista posible. Esto se sigue manteniendo en el Nascar '99, pero el juego indudablemente ha sufrido en la parte gráfica, ya que todo se ve mucho más "lavado" y con pocos detalles. Tiene algúno que otro, que está realmente bien realizado, pero uno generalmente espera ver más en una secuela, especialmente viniendo de Electronic Arts.
Otro aspecto que no me parece que haya sido bien realizado es el sonido de los motores, que debería ser mucho más potente, para así demostrar porqué miles de fans en los Estados Unidos se ven cautivados con este tipo de competencia.
Así que ya saben, si son fanáticos de los fierros, y les gusta andar toqueteando la mecánica de un auto, este juego es para ustedes. Si no es así, yo diría que vayan poniendo los ojos en otra cosa.

Compañía / Distribución: Stormfront Studios / E.Arts
Dirección de Internet: www.easports.com



Lo Mejor: El realismo

Lo Peor: Gráficos un tanto lavados

69%

Ninja



Por: Maximiliano Peñalver

Ninja es la nueva producción de Core, creadores de Lara Croft y la saga de Tomb Raider. Sin embargo, pese a que el engine ya tiene un tiempo, y está mínimamente modificado, y Ninja lo utiliza, estamos ante un juego excelente. No sólo por sus gráficos y las animaciones de sus personajes, sino por la idea en sí, excelentemente llevada a cabo. Este juego es muy similar a una saga ya legendaria llamada: The Last Ninja, disponible para casi todas las computadoras de hace diez años o más. En esta ocasión, no sólo deberemos recorrer los más diversos escenarios, que van desde un bosque lleno de trampas, a un extraño cementerio, sin obviar por supuesto el mismísimo infierno, sino que deberemos resolver la forma de sortear cada obstáculo u enemigo que se nos presente en el camino. El aspecto del combate, que en la saga nombrada estaba relegado a un segundo plano, en Ninja está tratado de forma espectacular. Los movimientos y combinaciones que realiza nuestro personaje, no son menos que increíbles, desde patadas y piñas que culminan en un asesino salto hacia atrás, hasta especiales como la "calesita shuriken" en donde nuestro Ninja se pone a girar como loco mientras arroja estos peligrosos proyectiles a diestra y siniestra.
En resumen, Ninja es un juego excelente, y el poco espacio disponible no me permite dar una explicación detallada de cada una de sus cualidades, lo que te recomiendo es que si te interesan los juegos que combinan aventura con arcade de manera magistral, no te pierdas este maravilloso juego.

Compañía / Distribución: Core / Eidos
Dirección de Internet: www.eidosinteractive.com



Lo Mejor: El diseño general

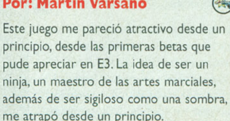
Lo Peor: En ocasiones es muy difícil

89%

Tenchu



Por: Martín Varsano



Este juego me pareció atractivo desde un principio, desde las primeras betas que pude apreciar en E3. La idea de ser un ninja, un maestro de las artes marciales, además de ser sigiloso como una sombra, me atrapó desde un principio.
Y debo decir que el juego no me decepcionó para nada. El trabajo de Activision fue realmente bueno, tanto en las traducciones (tal vez suenen un poco a película de artes marciales traducida, pero como estoy acostumbrado hasta me parece gracioso), como en la optimización de la inteligencia artificial de los enemigos.
En Tenchu nuestro objetivo será realizar ciertas misiones (que pueden ser darle su merecido a un mercader codicioso o entregar una misiva a algún personaje poderoso) tratando de eliminar a nuestros enemigos (que siempre hay) de la manera más silenciosa posible, atacándolos por la espalda. Esto no es sólo muy divertido, sino que otorga más puntaje final, lo que nos beneficiará con nuevas armas y objetos.
Lo único objetable tal vez sea la falta de lugares para salvar en medio de las misiones y alguna que otra complicación con el manejo de las cámaras (un problema muy común en juegos de tercera persona) pero Tenchu sigue siendo un arcade realmente divertido y recomendable.

Compañía / Distribución: Acquire / Activision
Dirección de Internet: www.activision.com



Lo Mejor: ¡Ser un ninja asesino!

Lo Peor: Pocos lugares para salvar

85%

Cruisin' World



Por: Maximiliano Peñalver

Estamos ante la continuación de uno de los primeros juegos que (desgraciadamente) aparecieron para la N64: Cruisi'n USA. En esta ocasión la acción se traslada (como el titulo lo indica) a través de todo el mundo. Entre una gran variedad de ciudades visitaremos: China, Rusia, Alemania y Francia. Aunque se le hicieron algunos cambios, sigue siendo el mismo juego de antes, con un mero lifting gráfico.

Contamos con la opción de participar en diferentes modos. Uno es idéntico al de los arcade, donde podremos seleccionar una pista y correr, o intentar recorrer el mundo de a una pista a la vez, en un orden secuencial. En el modo Campeonato, correremos en varias pistas, pero habrá que dar una cierta cantidad de vueltas en cada circuito, ganando este modo conseguiremos coches adicionales para controlar. El modo de practica nos permite recorrer cualquier pista sin ningún coche que interfiera, pero es una opción inútil ya que el verdadero desafío esta en los movimientos que realizan los demás autos, demasiado errático como para calcularlo. Aunque el modo para cuatro jugadores es divertido, Cruisin' World falla en casi todos los demás aspectos. La música al igual que en la versión anterior es bastante mala y nos pasaremos la mayor parte del tiempo sufriendo para mantenernos en el primer puesto, solo para ver como la maquina (de manera ilógica) nos roba el puesto en el último segundo. En definitiva: Sólo para fanáticos de la versión arcade.

Compañía / Distribución: Midway

Dirección de Internet: www.midway.com

1 a 4



Lo Mejor: Nada en particular

Lo Peor: La inteligencia ¿Artificial?

49%

Nascar '99



Por: Maximiliano Peñalver

Aunque calculo que pocos argentinos puedan llegar a tener un cierto nivel de fanatismo por las carreras de NASCAR, (quizás algún espectador de Días de Trueno) esta edición para N64 de la mano de EA Sports, tiene todo lo necesario para convertirnos en uno de ellos.

Nascar 99 incluye 37 conductores de la liga real y 17 pistas excelentemente recreadas como pueden ser Sears Point o la Atlanta Motor Speedway. Aunque para lograr buenos resultados deberemos tomarnos un tiempo para setear el auto según el circuito en el que queramos participar. El sistema de daños, bastante realista por cierto, nos hará reventar un neumático al más mínimo roce con otro auto o una pared.

El trabajo realizado en el modelado de los autos es excelente y sus trabajos de pintura son idénticos a los reales. Nascar 99 tampoco se queda corto en el departamento de efectos especiales y sobre todo el efecto del humo esta muy bien implementado, con el único problema de que cuando haya mucho, se enlentece el desarrollo del juego. La música y el sonido están correctamente realizados y cumplen su función a la perfección. En resumen Nascar 99 es un buen juego de coches pero si no sos fanático de este tipo de competición no será muy divertido. Seamos claros no a todos les agradan las pistas casi rectas y con simples curvas siempre hacia la izquierda. En resumen: Bueno, pero solo para seguidores acérrimos de este tipo de competición.

Compañía / Distribución: Arc System Work

Dirección de Internet: www

1 a 4



Lo Mejor: Los ajustes del auto

Lo Peor: El sonido de los motores

65%

Body Harvest



Por: Martín Varsano

Vayamos al grano: Body Harvest es un excelente arcade en el cual deberemos recorrer diferentes niveles (que son realmente grandes), situados en distintas épocas del siglo XX, que a su vez divididos en varios sub-niveles. El objetivo del juego es completar ciertas misiones como rescatar gente o encontrar diferentes piezas de un artefacto antiquísimo. Todo esto habrá que hacerlo mientras se pelea con una gran cantidad de bichos alienígenas, que tienen una cierta semejanza con los de la película Starship Troopers.

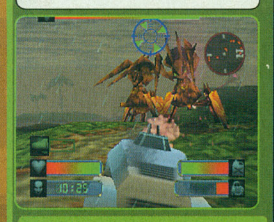
De todas formas, el punto fuerte del juego no son sus armas (que no están nada mal) ni sus gráficos (un tanto lavados y algo jovatos para el estándar de la Nintendo) sino la capacidad de manejar una incontable cantidad de vehículos como autos, camiones, lanchas, helicópteros, motos y aviones. El control de los mismos es sencillísmo y hace que manejarlos sea un placer.

El único punto flojo tal vez sean los elementos de RPG que le quisieron poner al juego que no terminan de convencer, este no deja de ser un arcade super recomendable. ¡No se dejen engañar por los gráficos! El Body Harvest es una propuesta muy interesante.

Compañía / Distribución: DMA Design / Midway

Dirección de Internet: www.midway.com

1



Lo Mejor: Cantidad de vehículos

Lo Peor: Elementos de RPG flojos

80%

S.C.A.R.S.



Por: Santiago Videla

Este juego tiene bastante similitudes con el Super Mario Kart o con el Diddy Kong Racing, pero sin duda los gráficos son mejores, y además tiene efectos de luces realmente interesantes, y ahí se terminan las ventajas del S.C.A.R.S., ya que en el fondo no es más que un sencillo arcade de carreras, con vehículos que se asemejan a diferentes animales. Una idea que a muchos les puede parecer interesante, y a otros simplemente falta de buen gusto. Pónganse del lado que les parezca. A mi parecer no es tan terrible, sólo que no encuentro en el S.C.A.R.S. nada novedoso que lo haga sobresalir del resto.
Las opciones del juego son bastante variadas, y entre ellas podemos encontrar el modo Grand Prix, Challenges (modo de uno contra uno), carreras entre cuatro jugadores simultáneos y Time Attacks (con el famoso coche fantasma). Los "autos" tienen la capacidad de llevar dos armas simultáneamente, pueden saltar, recoger power-ups en el camino para luego utilizarlos contra los otros competidores, etc. Prácticamente las mismas cosas que se encuentran en los juegos mencionados al principio.
No me malinterpreten, el juego no es malo, para nada, pero Ubi Soft podría haberse jugado un poco más para hacer algo un poco más novedoso.

Compañía / Distribución: Vivid Image / Ubi Soft

Dirección de Internet: www.ubisoft.com



Lo Mejor: Muy buenos gráficos

Lo Peor: Poca originalidad

72%

F-Zero X



Por: Martín Varsano

Sólo una palabra puede definir con justicia al F-Zero X: ¡Velocidad! Es realmente impresionante lasensación de velocidad que produce el juego a los pocos minutos de jugarlo. Obviamente, esto se ha logrado eliminando prácticamente los gráficos de fondo, que son inexistentes, pero para ser sinceros en un juego de este estilo los fondos dejan de tener importancia en un santiamén. F-Zero X es una maravilla que le hace justicia a su padre que solía entretener a muchísima gente en la Super NES.
El juego en sí cuenta con más de 30 autos, 24 pistas y un modo para 4 jugadores atrapante, y como se habrán dado cuenta, el objetivo de F-Zero X es correr como loco, tratando de llegar en primer lugar y dejando a los otros 29 detrás, para así poder obtener más autos y seguir en esta carrera endemoniada.
Como dije antes, los gráficos tal vez sean simples, pero es bueno saber que si la acción se mantiene de una manera constante, la magia permanece intacta, que no nos olvidemos sigue siendo lo más importante que hizo que compráramos una de estas pequeñas maquinitas.
Ah! No se dejen engañar por la aparente dificultad de algunos circuitos...¡Sigan probando y van a ver que siempre se termina victorioso y listo para más!

Compañía / Distribución: Nintendo

Dirección de Internet: www.nintendo.com



Lo Mejor: Pura acción

Lo Peor: Los fondos

89%

S. Station Silicon Valley



Por: Martín Varsano

Este juego, al igual que el Body Harvest, los dos de la compañía DMA, parecían estar destinados a estancarse en el proceso de desarrollo. Menos mal que eso no ocurrió, ya que Space Station: Silicon Valley es uno de los juegos más innovadores y brillantes que se han visto en la Nintendo. El título tal vez no sea uno de los más conocidos o publicitados para la consola, pero les aseguro que la diversión está garantizada de principio a fín.
La temática del juego es bastante sencilla, pero bien ingeniosa: Hay que utilizar a nuestro antojo formas de vida animal (más de 60, creo) para poder resolver ciertos acertijos en los niveles, que por cierto están magnificamente diseñados. No importa cuanto nos equivoquemos, siempre habrá una forma de remediar nuestros errores, dándonos nuevas posibilidades para solucionar un problema de más de una forma. Esto es lo que yo llamo Factor de frustración 0, cosa que me parece espectacular.
Los únicos puntos flojos son el manejo de las cámaras (lamentables) y algún que otro problema con los polígonos, pero que al fín y al cabo no mellan la calidad final del producto, que sigue siendo impecable, y por supuesto, divertido y ameno, cosa que no se encuentra tan fácil en estos días.

Compañía / Distribución: DMA Design / Take 2

Dirección de Internet: www.take2games.com

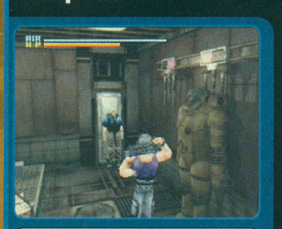


Lo Mejor: Originalidad

Lo Peor: El manejo de cámaras

83%

Deep Fear



Por: Maximiliano Peñalver

Sega intenta lo que puede llegar a ser uno de los últimos buenos juegos para Sega Saturn, Deep Fear con un aspecto muy similar (y en algunos aspectos rozando el plagio) al de Resident Evil es una buena aventura y una excelente oportunidad de desempolvar la Saturno. Representamos a John Mayor un Navy Seal, que de momento se encuentra en el servicio de emergencias de una excavación en lo más profundo del océano. Todo empieza a andar mal cuando los miembros de la unidad comienzan a transformarse en horribles criaturas, siendo nosotros los únicos que podremos llegar al fondo de la situación y resolverla. Aunque como dijimos el juego es extremadamente similar a los Resident Evil, o sea posee buenos gráficos, escenarios prerenderados y escenas cinemáticas, distribuidas en dos cd's que al menos están a la altura del primer juego de dicha saga para Sega Saturn y mejoran de éste, la voz digitalizada que aunque únicamente exista una versión japonesa de momento, están en inglés y excelentemente realizadas.
En definitiva y diferencias aparte, Deep Fear es para el usuario de Saturn una excelente y terrorífica experiencia.

Compañía / Distribución: Sega

Dirección de Internet: No hay información disponible

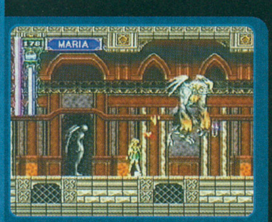


Lo Mejor: Una aventura de Sega

Lo Peor: "Similitud con el Resident Evil

80%

Dracula X



Por: Maximiliano Peñalver

Como podrán ver, este mes es dentro de todo uno bueno para la Saturn, ya que a pesar de que aparecen cada vez menos juegos, al menos los tres analizados en esta ocasión son excelentes. Dracula X es el último capítulo en la saga de Castlevania (en Playstation se llamo Symphony of the Night), en el comandamos a Richter Belmont en su eterna lucha contra Drácula. La historia comienza cinco años después, Belmont ha desaparecido y el imperio de Castlevania, que el mismo destruyera, reaparece entre las tinieblas, junto a Alucard, hijo de Drácula que despierta luego de 400 años para destruir de una vez por todas a su padre, El mismísimo Conde Drácula. Esta versión al estar basada en la de Playstation se pierde, en parte, detalles que podrían haberse incorporado en la Saturn, gracias a su alto poder para los gráficos 2D, como gráficos en alta resolución y más cuadros de animación para los personajes.
A diferencia del de Playstation podremos jugar con tres personajes diferentes: Alucard, Richter y Maria, aunque con los tres personajes no hay una gran variedad en la acción. Lo más interesante sin duda son los dos niveles exclusivos de esta versión, que aunque no sean demasiado espectaculares por lo menos extienden más la jugabilidad. La banda de sonido ayuda a crear un clima propicio para este tipo de juego y los efectos sonoros están a la altura de las circunstancias. Dracula X es un excelente arcade de plataformas y una compra imprescindible para los seguidores de la saga.

Compañía / Distribución: KCET / Konami

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Excelente jugabilidad y música

Lo Peor: Igual que el de Playstation

89%

Radiant Silvergun



Por: Maximiliano Peñalver

Radiant Silvergun fue creado por ESP que tiene entre sus créditos títulos como: Castlevania 4, Contra-Hard Corps, Guardian Heroes, Silhouette Mirage y Mischief Makers, o sea que no son ningunos principiantes, pero ¿Por qué elegir la Saturn para este título? Muy sencillo, Treasure desarrollo Radiant Silvergun en una unidad Sega's St-V Board (Una placa diseñada para crear maquinas Arcades) y, de esta manera el port a Saturn resulto super sencillo y se logró un juego espectacular casi idéntico al de los videos.
Se podría decir que RS es el mejor arcade con vista desde arriba en todos los sistemas de todos los aparecidos a la fecha, ya que gracias a su naturaleza se parece más a un arcade que a un juego de consola. Viajando a través de varios periodos, junto a nuestro capitán y el resto de la tripulación, deberemos capturar a Origin, un siniestro ser que está intercediendo en la estabilidad del tiempo y el espacio. Luego de una excelente animación, comienza el juego, y como era previsible muy pronto cientos de enemigos empiezan a llenar la pantalla de peligrosos proyectiles. La acción en RS no da respiro y tanto los efectos especiales (incontables), la variedad de armas y enemigos, junto a excelentes escenarios realizados con un exquisito nivel de detalle, convierten a RS en uno de los mejores arcades de la historia y un nuevo triunfo para la alicaída Saturn.

Compañía / Distribución: ESP / Treasure

Dirección de Internet: No hay información disponible



Lo Mejor: Excelente, Excelente

Lo Peor: Nada, Nada

94%

ESTOS SON LOS CHIMENTOS QUE NO TE PODIAS PERDER

- ¿Sale o no el Zelda en el '98?
- Más memoria para la Nintendo 64
- ¿Lara Croft en todos los hogares?
- 64DD: La dimension desconocida
- ¿La Dreamcast a menos de U$S 200?
- Todos los juegos de la nueva Star Wars

¿Zelda: The Ocarina of Time para el '99?

Seguramente esta seria una mala maniobra fatal para Nintendo que se vería en serios problemas frente a sus más acérrimos fans. ¿Pero que hay de cierto en todo esto?

El bajo nivel de calidad y cantidad de juegos para Nintendo 64 en las Navidades del 97, significo para Nintendo que Playstation les ganara tranquilamente gran parte del mercado de los videojuegos.

Es muy probable que Zelda 64 sea uno de los mejores juego de todos los tiempos, Pero ¿Saldrá antes de fin de año? Según declaraciones de Peter Main vocero oficial de Nintendo, Zelda The Ocarina of Time estará a la venta sin problemas el 23 de Noviembre, justo nueve días después de su lanzamiento en Japón.

Para lograrlo un equipo de traductores Americanos se traslado a Japón donde están avocados a terminar su trabajo a tiempo.

No es para menos, Nintendo tiene pensado vender solo en USA alrededor de 2 millones de cartuchos, lo que significaría un incremento considerable de equipos también. Zelda siempre fue muy popular debido a que pese a ser un RPG, los combates son en tiempo real, lo que atrae también a los jugadores casuales y no solo a los amantes del género.

Pero como se conoce a Miyamoto y su famoso perfeccionismo, es muy probable que si el juego no esta en las condiciones y con la calidad que el considere imprescindibles, lo retrase de todas maneras. Lo que sin dudas traería más de un problema a la gran N.

Memoria para la 64

Nintendo revelo planes para una expansión de memoria (4 MB de RAM) para la N64. De acuerdo a Howard Lincoln, Presidente de Nintendo en USA, la expansión (que tendrá forma de cartucho y se introducirá en el slot que se encuentra en la pequeña abertura al frente de la maquina) costara U$S 29,95. Esto permitirá a juegos como Turok 2 o Rogue Squadron correr aun más rápido en alta resolución, permitiendo que las texturas y objetos se alojen en la expansión y hacer que el procesador se limite a aplicarlas cuando sea necesario. Imagínense juegos como el F-Zero 64 con un horizonte mucho mayor y mejores texturas, como para medir lo que este aparatito le puede brindar a la N64. Eso si, esperamos que este finalmente salga a la venta y no pase como el 90% de las cosas que anuncia Nintendo y se evapore en el olvido.

Siliconas por doquier en el 2000

Se acerca el 2000 y exactamente a las 00:00hs del 1de Enero de ese año, Core termina su contrato de exclusividad con Sony Playstation. Sobre cual será el destino de Lara Croft desde ese momento, no hay datos en concreto. Pero Jeremy Smith, Presidente de la compañía está contando los días.

Y no es para menos, la Sega Dreamcast (que se perfila como un verdadero maquinón) estará en su mejor momento para esos días y a Nintendo, si la suerte y Zelda lo acompañan, también será una consola para tener en cuenta, como para generar más millones con el fenómeno Lara Croft.

El 64DD, ¿Fue?

El famoso (por lo escurridizo) 64DD parece cada vez más lejos de la realidad, no solo alimenta este rumor el hecho de que Nintendo lance al mercado una expansión de memoria que según dicen tiene por costo U$S 20, será vendida a muy poca diferencia, para brindarle el sistema "nueva vida" sino que cada vez circulan menos noticias sobre el mismo. Zelda: The Ocarina of Time, que en teoría seria uno de los primeros juegos en este formato, saldrá (como todos saben) en cartucho y con soporte para la expansión de 4MB. También se hablo de una versión especial, más compleja y con más niveles, pero ahora todos esos rumores se esfumaron por completo.

Por el lado positivo, podemos decir que varios desarrolladores están trabajando en juegos que soportaran esta expansión, entre los que se cuentan a Acclaim con el Turok 2 y Extreme-G2 (los dos corriendo en alta resolución), y a LucasArts con el impresionante Rogue Squadron, la continuación de Shadows of the Empire.

Dreamcast ¿Una ganga o un ojo de la cara?

La nueva consola de Sega, que por cierto la compañía insiste en llamarla únicamente Dreamcast y no Sega Dreamcast, como para no despertar el rencor en el corazón de algunos usuarios decepcionados (Sega CD y 32X, entre otros errores del pasado) sería una de las consolas más económicas en la historia de los lanzamientos de estos geniales equipos.

Ante el rumor de un lanzamiento en Estados Unidos a un precio inferior a los U$S 200, un importante directivo de Sega declaro sonriendo: El precio no será un problema para el usuario.

Como diría la gente de CQC: ¡Este Japonés sabe algo que nosotros no sabemos!

Star Wars: La amenaza fantasma

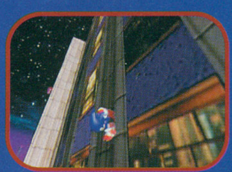
Al mismo tiempo que George Lucas revelaba que la primera parte de la nueva trilogía llevaría por subtítulo: The Phantom Menace (La Amenaza Fantasma), los comentarios sobre los juegos en preparación basados en esta película se disparaban aun más. No solo porque ahora se decía que no iba a ser un solo juego en múltiples plataformas, sino que estos en realidad serían dos (¿Y quién duda que serán más?, después de todo estamos hablando de Star Wars). Pero lo mejor de todo es que se hablo de la Dreamcast como una de las posibles plataformas en las que estos juegos harán su aparición.

Según nuestros informantes, Sega esta trabajando en un juego espectacular para los Arcades llamado: Star Wars Trilogy, basado en la trilogía original, con múltiples niveles y con tecnología superior a la de Virtua Fighter 3. Sería de esperar que también este juego este en tratativas de licencia para que Lucas permita la conversión a Dreamcast.

sonic adventure

Ya mucha gente considera a Sonic Adventure como la gran esperanza de Sega, tal vez anhelando que la historia se repita y sea el empuje que la máquina necesita inicialmente, como ocurrió en el caso de la Nintendo 64 y el Mario.





Después de que les contemos de qué se trata este nuevo juego protagonizado por la mascota de Sega, ustedes sabrán si el Sonic Adventures es todo lo que promete, y si la historia se puede volver a repetir. Porque aunque muy pocas personas lo saben, el juego comenzó como un proyecto para la Saturn. El equipo de desarrollo de Sonic Adventures tenía entre sus manos este juego desde la misma época que el NiGHTS para Saturn se hizo público. Obviamente, lo ambicioso del proyecto hizo que pronto se descartara la idea de poder desarrollarlo en una consola que cada día se iba haciendo más obsoleta frente a sus competidoras. Entonces, no bien se comenzo a gestar la Dreamcast, Sonic Adventures se convirtió en socio de esta nueva consola, y las dos ideas comenzaron a crecer simultáneamente, de forma similar a lo que ocurrió con la Nintendo 64 y el Super Mario 64. Curiosamente, muchas de las ideas que se dieron

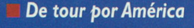




para la consola partieron del equipo de Sonic (¿les suena similar?).

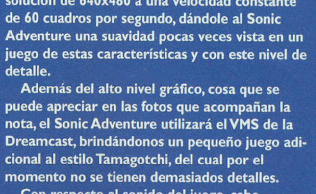
Es realmente impresionante la cantidad de gente que está atrás de este nuevo juego. Para que se den una idea, el número de personas trabajando en NiGHTS eran aproximadamente 20. Para hacer realidad un sueño como el Sonic Adventure, hay casi un equipo de 100 personas trabajando al unísono, para poder cumplir con la fecha de lanzamiento de la consola.

Pero muchos seguramente se estarán preguntando qué clase de juego es el Sonic Adventure. En un principio se corrió el rumor en varios sites de internet de que el juego era un RPG. Nada más equivocado. El Sonic Adventure es un arcade 3D que nos permite utilizar seis personajes diferentes, quienes ven la aventura de una manera particular. Está basado en La Tierra (no el mundo de Sonic). Al fín y al cabo, es la respuesta (algunos dicen que un poco tardía) de Sega al Mario, al Gex y porqué no, al Crash.



De tour por América

El equipo de desarrollo del Sonic hizo un pequeño tour por toda América, y eso se va a ver reflejado en el diseño de algunos de los niveles y las texturas de los mismos, digitalizadas directamente de lugares como Guatemala, México y Perú. El nivel de detalle conseguido, gracias a las características de la



Dreamcast (para más detalles ver la nota de la página 24) es realmente asombroso. Esto también ha permitido que el juego corra en una resolución de 640x480 a una velocidad constante de 60 cuadros por segundo, dándole al Sonic Adventure una suavidad pocas veces vista en un juego de estas características y con este nivel de detalle.

Además del alto nivel gráfico, cosa que se puede apreciar en las fotos que acompañan la nota, el Sonic Adventure utilizará el VMS de la Dreamcast, brindándonos un pequeño juego adicional al estilo Tamagotchi, del cual por el momento no se tienen demasiados detalles.

Con respecto al sonido del juego, cabe destacar que por primera vez, todos los personajes hablan, y así se ha logrado que Sonic tenga voz. Todavía no la hemos escuchado, así que no habría que arriesgar si está bien lograda, aunque en un juego como éste es realmente muy difícil, con el trabajo que está llevando, que Sonic tenga la voz de un pelele.

¡Run, Forrest, run!

Como todos bien sabemos Sonic no es de andar lento; más bien todo lo contrario. Es por eso que se espera que los niveles tengan un tamaño acorde a las corridas de nuestro héroe. En resúmen: El juego va a ser inmenso. La velocidad del juego y de nuestro héroe, y como se ha aplicado en el Sonic Adventures se va a poder vislumbrar especialmente en el nivel de la autopista. Igualmente los obstáculos nunca han sido un problema para Sonic, así que también lo podremos ver subiendo edificios (No intenten esto en casa, muchachos).

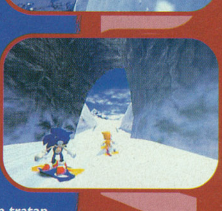
Para acompañar el veloz movimiento de nuestro héroe, se ha optimizado el sistema de cámaras, que serán dinámicas y enfocarán la acción tratando de brindarnos el mejor punto de vista. Por lo que se ha visto hasta el momento, se puede decir que Sega ha logrado su cometido en este punto. ¡Bien por ellos!

La prueba de fuego

El juego parece ser un exitazo desde todo punto de vista. Ahora habrá que ver si la gente responde a la máquina, y si el juego acompaña las ventas del hardware, como ha pasado en otros casos. Lo importante es que Sega se pueda sacar el estigma de "segundón" (y hasta a veces, tercero).

En mi opinión, Sega se puede quedar tranquilo, porque creo que casi nunca un producto como la Dreamcast ha estado tan bien acompañado por un socio como es Sonic Adventure. Yo, que nunca jugué ningún arcade de Sonic, no puedo ver la hora de probar esta joyita!



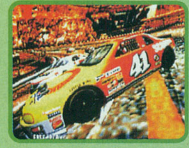




Te contamos con lujo de detalles que tiene este nuevo arcade de Sega. ¡No te lo pierdas!

Daytona Usa 2





Los nuevos circuitos del Daytona tienen un nivel de detalle que sólo se puede apreciar desde afuera de la carrera

Sin temor a dudar, se puede decir que en los arcades el mejor juego de carreras que se puede experimentar en estos días es el Daytona Usa 2. El dominio de Sega en este tema es indiscutible. Cada juego de carreras que coloca en los fichines demuestra nuevas técnicas en materia de el diseño de las máquinas, una innovación en la parte gráfica que deja a los usuarios con la boca abierta, y a nosotros pensando cómo será el futuro de este tipo de juegos, que parece nunca dejar de sorprendernos.

Como no podía ser de otra manera, te contamos en esta sección más detalles de cómo se creo esta maravilla tecnologica, que planes tiene Sega para futuras continuaciones, y otras cosas más. No le quites la vista a lo que se viene, y así podrás ser la envidia de tus amigos, maravillándolos con tus infinitos conocimientos en la materia. Atenti...

El desarrollo de una secuela

Todos sabemos (por lo menos en lo que a las consolas respecta) que las continuaciones son bien vistas, ya que mejoran en muchos aspectos algunos defectos que los juegos suelen tener, y son algo así como una "revancha" para los programadores, ya que de esta forma pueden demostrar que pueden dar mucho más. El problema en lo que respecta a los arcades es que la cosa no es tan sencilla. El desarrollo de la programación puede ser similar, pero la puesta en marcha del proyecto es infinitamente más costosa (especialmente en el caso de los arcades de carreras), ya que hay que diseñar y fabricar las máquinas que contienen a los juegos, que en la mayoría de los casos superan en su costo cinco cifras. (¡Algo así como el costo de un automovil real!). Entonces el desarrollo de una secuela como el Daytona tiene que venir justificada por la recepción del original entre los jugadores, además de ideas frescas y renovadoras que capten la atención del público consumidor, que cada día tiene más tendencia a volcarse hacia el ámbito de las consolas, dejando de lado los arcades, que en comparación resultan mucho más costosos.

Algunos cambios, no muchos

Por el otro lado la gente tiene que seguir identificando al producto como una continuación natural del original, y eso se torna un problema, ya que hay que decidir que áreas cambiar. Por esta razón la gente de AM2 (responsables de la producción del Daytona Usa 2) decicieron que los cambios debían orientarse a realizar un juego mucho más dinámico, enfatizando los choques, diferentes cámaras y la deformación del auto del participante.

Otro cambio importante es la inteligencia artificial de los otros corredores, ahora mucho más inmersos en la carrera, poniéndonos obstáculos y trabas para no tener la sensación de que se corre solo. Esto obviamente no tiene mucha importancia en las carreras de a varios jugadores en máquinas conectadas entre sí, pero la tiene en el momento que queremos jugar un poco solos al Daytona sin la interferencia de nuestros amigos, que siempre quieren pegarnos un terrible gaste con una deshonrosa derrota. Esto además influye en otros aspectos, como la entrada a los boxes, ya que es prácticamente imposible en la realidad alcanzar a nuestros competidores luego de un intenso trabajo en el pit. ¡Nunca en el Daytona Usa 2!, ya que la máquina nos dá cierta ventaja para así poder alcanzar a los demás y estar nuevamente en carrera. Poco realista, pero si fuera como corresponde sería muy aburrido, algo imperdonable para un juego de estas características.

Lo mencionado anteriormente, y la adición de tres niveles de dificultad ("easy", "normal" y "hard") hacen de este juego



un arcade imperdible para todo tipo de público, tanto para el jugador casual, (tal vez esperando a unos amigos para entrar al cine) como al fanático fierrero que siente que la carrera es todo un desafío.

Los circuitos

El diseño de los nuevos fue concebido con la idea inicial de enfatizar la longitud de las pistas. Los diseñadores querían que hubiera circuitos más cortos y largos que en Daytona (espero que esto se entienda), y sobre eso se diseñó la parte visual de los circuitos. Primero se eligió a la Ciudad para la pista más larga, y la idea de el Parque Temático estilo Disney para el circuito mediano surgió inmediatamente después. Los que tuvieron la oportunidad de ver al Daytona Usa 2 saben lo increíble que es esa pista y saben de lo que estoy hablando. Lamentablemente, la inmensa cantidad de detalles que se pueden ver sólo se aprecian estando fuera de la carrera, siendo un simple espectador (¡Algo nada fácil ya que el juego provoca al que mira de afuera la imperiosa necesidad de ponerse al volante de una de las cabinas inmediatamente!)

La idea fue juntar los parques temáticos (para que se hagan una idea los que no tuvieron la suerte de ir a Disney, cada atracción tiene que ver con una película o algo muy llamativo) en una increíble pista, en la cual tendremos oportunidad de pasar bajo un galeón que oscila hacia atrás y hacia adelante. Tal vez el diseño parezca demasiado exagerado para algunos, pero ya todo el mundo sabe que esa es la idea en los videojuegos: El arcade más loco gana, y el Daytona Usa 2 no se queda atrás.



Otra característica destacable es la transparencia en la luneta trasera, que deja ver parte del interior del auto.

Ajústense los cinturones...

La cabina original de el arcade (en algunos lugares de videos se puede llegar a ver en Argentina) cuenta con un diseño super-colorido y llamativo para un juego de estas características. Por supuesto, para poder apreciarlo hay que ver las cabinas originales, Si no tuvieron la oportunidad, nosotros gentilmente les mostramos que aspecto tienen en la foto que pueden ver en la nota. Además de tener capacidad para 16 máquinas conectadas simultáneamente, el Daytona Usa 2 tiene dos características que lo hacen realmente interesante: El Direct Rolling Motorized System (DRMS) y el Impact Generator. El DRMS reproduce los efectos que se sienten por el movimiento del auto, moviéndose hacia los lados, brindando así una mejor experiencia de simular el estar dentro del auto. Además permite el movimiento de deslizamiento de la cola del vehículo, algo que tal vez no se note pero que le da cierta inmersión al juego. Por el otro lado, el Impact Generator recrea los golpes y movimientos que se sufren cuando somos golpeados de atrás o cuando alguna parte del auto sufre una rotura.

Todo esto, obviamente, es mucho más divertido jugando a este sensacional arcade, así que ya saben, corran a su local de videos más cercano antes de que se pierdan este maravilloso juego. ¡Miren que nosotros les avisamos!





Manga Zone

videos, animé y arcades del oriente

Por: Patricio Land

Neon Genesis Evangelion

- **Guión y Dirección:** *Ideaki Anno*
- **Producción:** *Gainax*
- **Origen:** *Japón 1996-97*



Esta es la serie de animación que sin dudas marca el fin del milenio en materia de dibujos animados japoneses. No es atrevido proclamarla como la mejor historia de ciencia ficción de los últimos quince años, con todos los tópicos que exige el género y magistralmente conjugada con una sobredosis de ideas demoledoras, originales, sorprendentes e inquietantes.

El 13 de septiembre del año 2000 algo aterrador ocurre en el polo sur. Súbitamente se desencadena una terrible explosión que acaba con el ochenta por ciento de nuestra raza.

Catorce años después, la humanidad (recién recuperada de tamaña catástrofe) debe hacer frente a una nueva amenaza : Los Angeles, enviados divinos que sin dar explicación alguna siembran el caos y la destrucción a su paso.

Tan sólo las unidades EVA (en apariencia gigantescos mecanismos semi orgánicos) al mando de un puñado de anoréxicos pre-adolescentes - pueden hacerles frente.

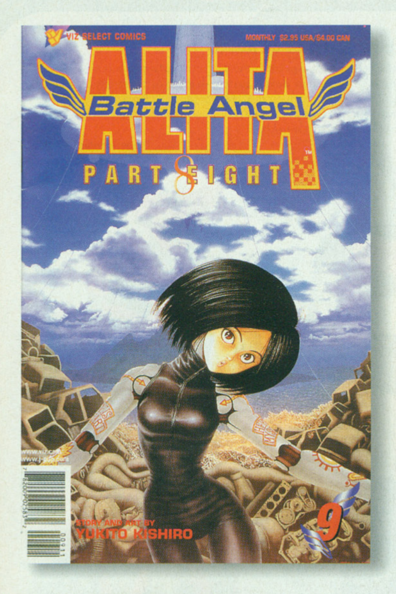
Estas premizas que así expuestas no difieren demasiado de cualquier "serie de robots a lo Mazinger" son la tarjeta de presentación de una obra que excede su género y tras el primer episodio se intuye una trama oscura, compleja, siniestra y retorcida, que en comparación el mejor de los capítulos de los X-Files se ve reducido a los acertijos del Pibe Bazooka.

Si a esto le agregamos los diseños más alucinantes, minitas re-sacadas y batallas espectaculares la experiencia se torna obligatoria.

Apenas veintiseis episodios televisivos (recopilados en 9 videos en la versión española) que capítulo tras capítulo han sentado las reglas de lo que vendrá en materia de animación japonesa y narrativa audiovisual de los próximos años. Si alguien se atreve a tomar la posta...







Alita Battle Angel

- ***Guión y Dibujos:*** *Yukito Kishiro*
- ***Producción:*** *Viz Select Comics*
- ***Origen:*** *Japón*

Este es uno de los mangas (historietas japonesas) más sacado de cuantos hayan sido dibujados jamás. La historia comienza cuando Ido Daisuke, un genial cyber-cirujano encuentra entre pilas de desperdicios, chatarra y pedazos de robots la cabeza de una chica (no se asusten, resulta ser la de un androide femenino) a quien, tras otorgarle un cuerpo mecánico, bautiza como "Alita". De aquí en más se desata un tormento tanto para los personajes como para el lector, a medida que todos descubrimos el extraño pasado de sus protagonistas, la violencia de sus cibernéticas almas y las pesadillas que encierra un mundo hecho de desperdicios, basura tecnológica y trágicos microchips con mala onda. Casi dos mil páginas (sin exagerar) de acción sin concesiones, intriga, combates, persecuciones y sobre todo una trama que no tiene puntos flacos, hacen que este Gunmm Hyper Vision Dreams (tal su título original) sea altamente recomendado para los que quieren exlporar algo nuevo como para los amantes incondicionales del género.

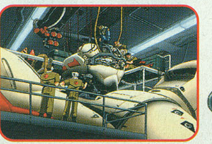
Dibujado y guionado por el genial Yukito Kishiro, existe una excelente versión traducida al castellano editada por Planeta De Agostini Comics.



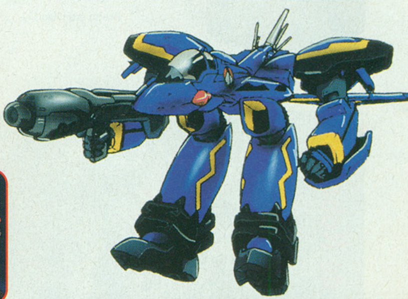


Robotech Original Soundtrack

La banda de sonido de la adaptación norteamericana de las tres sagas de animé más famosas en occidente. Recopilada años después del éxito masivo de la serie, este compact doble contiene cada uno de los acordes que hicieran vibrar el corazón de cientos de fans alrededor del mundo. Decenas de bgm de las batallas, escenas románticas, openings y endings, transformaciones , etc.
En suma: Desde Lynn Minmei hasta Yellow Dancer, todos los temas vocales, e instrumentales, están aquí, más la inclusión de los tracks de audio de "Robotech The Movie" y " The Sentinels" la malograda continuación americana que nunca llegó a ser emitida.







RAN

La mejor revista dedicada a difundir el manga y el animé en nuestras tierras comienza una nueva etapa.

Desde sus precarios orígenes cinco años atrás ha pasado por más cambios de formato que los transformers, siempre brindando la mejor información, los artículos más delirados y toda la data que el verdadero otaku necesita.

A años luz de la competencia, ¡no se pierdan este nuevo número del Robot Argentino Nipón!



FINAL FANTASY VII - REUNION TRACKS

Un compact conteniendo la banda de sonido completa del RPG más famoso de play. Desde la arrolladora secuencia de presentación hasta los pasajes más íntimos, cada uno de los temas musicales del juego están aquí presentes.
Diecinueve tracks para emocionarse con las aventuras de Cloud, Aerith, Tifa, Barret y la muchachada clonada que intenta pararle el mambo a Sephirot.
Compuesto y producido por Nobuo Uematsu - Orquestado por Shirou Hamaguchi.



Fiebre Retro

O el ataque de la nostalgia...



Tirame las agujas, Astroboy

Obviamente, en este sensacional combo no podía faltar el inefable Astroboy, otro clásico a la hora de reciclar la plaza jugueteril. Este simpático personaje que supo tener un lugar en la pantalla en la década del '60 (para los que no lo conocen, si todavía queda alguno) ahora hace su aparición en un reloj, que curiosamente no tiene alarma. Una maravilla para los que no quieren despertar de este sueño nostálgico...

Precio estimado $32

Mazinger Z ataca de nuevo

Sí, amigos, la fiebre de la nostalgia está invadiendo las comiquerías de Buenos Aires, y un clásico como Mazinger no podía ser ajeno, ya que sin duda es uno de los referentes en materia de dibujos animados de la década del '70. El revival ha pegado tan fuerte que se está planeando una nueva serie de capítulos de nuestro noble héroe, como ha pasado con Get A Robo, quien ya tiene capítulos en el aire en Japón.

Precio estimado $40 (c/u)



15° Aniversario de Robotech



Rick Hunter 3D

El año pasado se conmemoró el 15° Aniversario de la salida de Robotech en USA, esa serie tan extraña, mezcla de vaya a saber uno cuantas historias diferentes, y para celebrar (oh! sorpresa) una nueva línea de juguetes fue puesta a la venta. En ella podemos encontrar a todos los Veritech, Battroids y Gerwalk que pulularon por la serie en sus diferentes posiciones, ya que los muñecos de los mechs no son articulados y tienen una sola posición. (Ni hablar de sus pilotos, Rick Hunter o Roy Fokker, meros adornos totalmente rígidos como muñecos de torta).

El detalle de los mismos no es tan grande como en los kits para armar, pero son una compra interesante para los más chicos, o tal vez algún fan que tenga cierta reticencia con el armado de modelos (o vagancia, por que no).

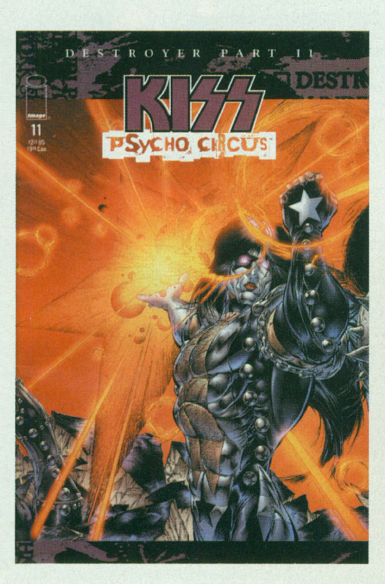
Precio estimado $45

Todos los juguetes son de **MERIDIANA Kame House** • Teléfono: 784-4211



Enmascarados

Kiss no se anda con cosas chicas, así que para su tan esperada reunión, preparó un par de sorpresas para sus fans. ¿Qué hizo? Se asoció con Todd Mc Farlane (responsable de Spawn y otras yerbas) y sacó una línea de muñecos, más una historieta en la cual los podemos ver inflados como Arnold en Conan.
Ah! Y por supuesto sacó un disco, del mismo título que el Comic. Imperdible para los fans de los carapintadas.



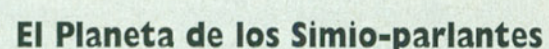
Evangelion

Esta impresionante réplica del robot orgánico de batalla de Neon Génesis Evangelion, conocido como EVA-02 (suena a nombre de pastilla anticonceptiva, ¿no?) mide la friolera de casi 40 centímetros (cosa que no se puede apreciar en la foto). Sin duda la serie (compuesta de 26 capítulos de TV y tres películas) es una de las más importantes de 2 años a esta parte, y como bien sabemos, todo éxito viene acompañado de merchandising, pero hay que reconocer que pocas veces de este tamaño!

Precio estimado $130



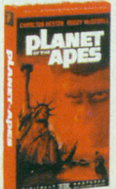


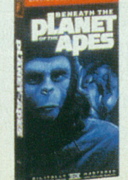


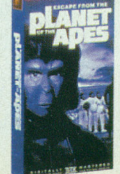
El Planeta de los Simio-parlantes

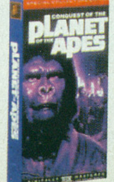
Y cerrando con nuestra visita a el tunel del tiempo, en USA acaban de poner a la venta todos los cassettes de la saga del Planeta de los Simios, un éxito hace 30 pirulos. Para los que no la conocen, varios humanos que andaban pululando por el espacio parecen caer en un extraño planeta en el cual los simios son los capangas, y los humanos simples bestias, serviles y bastante ineptas. Al transcurrir la historia nos daremos cuenta que las cosas no son como parecen... No les cuento más porque les arruinaría el final, uno de los más copados que hayamos visto en nuestras vidas.

No deben ser fáciles de conseguir en Argentina, pero valen la pena. En los States salen $15 c/u y $50 el set de las cinco.











Movie World

reseñas de peliculas inolvidables y de otras no tanto

Por: Patricio Land

Replacement Killers

- **Dirección:** *Antoine Fuqua*
- **Edita:** *LK-Tel / Columbia - Tri Star*
- **Año:** *1998*

Exprimidos todos los cerebros de la industria cinematográfica americana, los grandes estudios empiezan a buscar nuevos horizontes para alimentar su insaciable bestia devoradora de celuloide (cualquier cosa con tal de no tener que volver a sentarse a pensar).

Sin dudas han encontrado una gran fuente de inspiración en un género ya viejo en oriente, pero refrescante para los espectadores de estos lares, el de las películas de tiros, mafia china y asesinos con buen corazón.

El exponente máximo de esta escuela es sin dudas John Woo, quien hace algún tiempo desembarcara en américa con Face Off (Contracara) donde dejó bien claro que ideas y talento no le faltan, aún teniendo que lidiar con el alicaído Nicolas Cage.

Con producción del mismo Woo, pero al mando de Antoine Fuqua, esta nueva película fue estrenada en los cines porteños pasando sin pena ni gloria, como suele suceder.

Protagonizada por Chow Yun Fat, la revelación del cine de acción asiático de los últimos tiempos, un actor que con sus anteojos oscuros, su peinado a lo carlitos y varios cargadores llenos deja inevitablemente boquiabierto al espectador. Y no precisamente por su actuación, sino por la velocidad con que sus argumentos (repetitivos pero terminantes) destrozan cuanto decorado se interponga, que mejor si incluye ventanales, chinos, hispanos, dealers, autos y rastafaris.

La que en esta oportunidad le cuenta cuántas balas quedan es la infartante Mira Sorvino quien interpreta el rol de Meg Coburn, una chica dura y de gatillo fácil con un guardarropas más que interesante.

La historia se precipita cuando John Lee (Yun Fat) decide traicionar la voluntad de su jefe, el mafiosísimo Señor Wei, y echar por tierra el plan de venganza que éste había planeado para con un polizonte que había dado muerte a su hijo.

De ahí en más Lee intenta volver a China y poner a salvo a su respectiva familia para lo cual le encarga a Meg que le prepare documentación falsa, pasaporte, fotografías, visa y de paso le cargue la tarjeta Sacoa.

Como es de esperar los nuevos chicos contratados por el despechado magnate hacen lo imposible por acabar con John, la chica, el policía, al nene y los rastafaris.

Persecuciones, idas y venidas, desencuentros, tiroteos, cargadores que vuelan en cámara lenta, y un par de escenas maravillosamente filmadas, hacen que esta peli sea irresistible un sábado de pizzas y amigos. El único detalle poco creíble es como logran convencer a un chico de siete años de ir al cine a ver un especial de dibujitos de Mr Magoo. Es que los espectadores no somos tontos,venga.







Small Soldiers

- **Dirección:** *Joe Dante*
- **Edita:** *Universal Studios*
- **Año:** *1998*



Joe Dante, un tipo que de chico debió haber jugado con trencitos de madera o chupándose sus propios mocos, nos entrega nuevamente la historia de cómo unas, en apariencia, inocentes criaturas (o juguetes) se transforman de buenas a primeras en la pesadilla de un pueblito de suburbios.

Todo hace suponer que nuestro amigo "Dante" va a ser un abuelo muy aburrido, de esos que en todos los cumpleaños cuentan siempre la misma anécdota.

Lo que hay que reconocerle es que con los años ha aprendido a narrarla mejor, agregando más detalles irónicos, más chascarrillos, menos dramatismo facilista y mucha, mucha acción.

Si vieron "Gremlins", imaginarse la trama de "Small Soldiers" es muy sencillo: En vez de los "Mogwais Mutantes", tenemos juguetes (Action Figures) como los de G. I. Joe, a quienes les han implantado un chip super poderoso (el x-1000) como prometía ser el Z80 a principio de siglo.

Con este microprocesador, los muñequitos pueden hacer maldades varias: Golpear, quemar, tirar clavos, cuchillos, destornilladores, etc. todo con el fin de eliminar de la faz de la Tierra a sus archienemigos los "Gorgonites", que vendrían a ser los buenos de la historia y que son más feos que la colección completa del osito Teddy, Buraco y Gomma Gomma juntos.

La lucha por la supervivencia está planteada. ¿Lograrán los "Comandos" su misión?, ¿Podrán los Gorgonitas llegar a su tierra prometida?, ¿Podrá Joe Dante hacer otro tipo de película?.

Si bien las respuestas son obvias, no es tanto el desarrollo de la historia que guarda más de una sorpresa, y teniendo en cuenta que los invitados a la fiesta son los chicos de la I.L.M, nadie debería quedarse afuera.

¡Comandos rompan filas!.

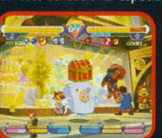
Cheaters Paradise

estrategias y trucos de tus juegos favoritos

En el especial de este mes:



Todo lo que necesitás saber acerca de este sensacional éxito de Playstation, con todos los movimientos, personajes ocultos, combos, trucos y mucho más está en este sensacional especial.







Páginas 52 a 59

Trucos:

Códigos para el Game Shark:



A pesar de haber salido a la venta hace poco tiempo, este juego está convirtiéndose rápidamente en uno de los favoritos de éste género en Playstation. Por este motivo les ofrecemos una guía de lo más completa, junto con algunos trucos un tanto insólitos, para que puedan exprimirlo al máximo.

Los Diamantes

Durante cada "round", podrán ir agarrando diversos objetos, entre ellos, tendrán distintos tipos de diamantes (rojos, amarillos, y azules), que al agarrarlos, aumentarán el poder de cada uno de los 3 medidores que están en la parte de abajo de la pantalla, y que corresponden a los golpes especiales que tiene el personaje que eligieron.
En el momento que alguno de ellos suba de nivel, podrán lanzar ataques más fuertes, y con un mayor alcance.

Ataques imparables y contraataques

Cuando ataquen a su enemigo utilizando el botón (E),él no podrá protegerse normalmente,en el caso de ustedes estén siendo atacados con este tipo de golpes,la única forma de evitarlos es presionando (←+E) cuando estén por recibirlos.
El principal uso del ataque especial (E), es el de quitarle los diamantes al oponente para que sus poderes pierdan fuerza, y las 3 combinaciones que tiene este golpe son:

(E)= Para quitarle al enemigo sus diamantes rojos.
(↓+E)= Para quitarle los diamantes azules.
(→+E)= Para quitarle los diamantes amarillos.



Fuego Verde

Este es un movimiento únicamente defensivo y les será muy útil especialmente cuando estén acorralados, para hacerlo, presionen (T+P+E), pero tengan en cuenta que necesitarán que por lo menos, su barra de "Súper", esté en nivel 1.
El Fuego Verde, también puede hacerse cuando están siendo golpeados, e incluso en el aire, pero en cualquier caso, una vez que lo hagan perderán todos sus diamantes.

Los comandos

Como podrán ver, los controles de este juego, son mucho más simples que los de los demás juegos de este estilo hechos por la compania Capcom.
A pesar de tener solo 3 botones principales, Pocket Fighter posee una gran cantidad de combinaciones muy interesantes y fáciles de aprender, y ya que todos los comandos de este juego son reconfigurables, para evitar confusiones, voy a referirme a ellos del la siguiente forma.

(T)= Trompada

(P)= Patada

(E)= Ataque especial

(*)= Los movimientos señalados con este símbolo, pueden hacerse también en el aire.

(*)= Cuando un comando aparezca en rojo, significará que si lo mantienen presionado por algunos segundos, al soltarlo, lograrán golpes más fuertes, y en el caso de correr, podrán llegar más lejos.

( )= Si una serie de golpes o movimientos, figura entre paréntesis, eso quiere decir que tendrán que apretar los botones correspondientes al mismo tiempo.

Técnicas básicas

Estos movimientos son exactamente los mismos para todos los personajes.
Recuerden que todos los movimientos que verán en esta guía están hechos en base al jugador 1, o sea con el personaje mirando hacia la derecha.
En caso de que estén utilizando al jugador 2, o su personaje esté mirando hacia la izquierda, sólamente deberán invertir las posiciones ← o →.

Correr
→→
(Cuando estén corriendo, presionen T o P para un ataque rápido).

Retirarse
←←
(Lei-Lei, puede correr y retirarse mientras está en el aire).

Bloquear en el aire
Simplemente hagan ← cuando estén en el aire.

Agarrar
Presionen (T+P) cuando estén cerca de su oponente.

Tirar esferas
Para arrojar las pequeñas esferas que están debajo de las barras de energía, solo presionen (P+E).

Súper salto
↓↑

Burlarse del contrario
Originalmente, se hace presionando el botón de "Select", pero si quieren asignarlo a un lugar más cómodo, el nombre de este movimiento en el menú de redefinir los controles, es "Chohatsu".
Algunos personajes, pueden burlarse de más de una forma, simplemente manteniendo el control presionado hacia alguno de los lados, o hacia abajo mientras tocan el botón de burlarse.

Personajes Especiales

Tres de los personajes de este juego, tienen algunas características y movimientos especiales bastante interesantes que el resto no tiene, así que pongan mucha atención a lo que sigue.

Morrigan

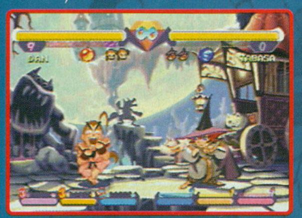
Morrigan sólo tiene un movimiento adicional, pero si aprenden a usarlo en el momento correcto, podría resultarles de gran ayuda, simplemente mantengan apretado el botón **(E)**, y luego corran y verán lo que sucede.
Para más seguridad, les sugiero que presionen el botón **(E)** mientras están en el aire, ya que si lo hacen en el suelo, perderán tiempo inútilmente.



Dan

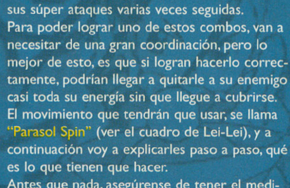
En el caso de Dan, el único objetivo que tienen sus movimientos adicionales, es el de divertir, ya que lo único que causan es gracia, de todos modos, ahí los tienen.

↓ + SELECT (Chohatsu)
↓↘→ ↓↘→ + SELECT (Chohatsu) (Para hacer este movimiento, es necesario tener la barra de energía de los "súper", por lo menos en nivel 1)



Lei-Lei

Al igual que Morrigan, Lei-Lei, puede correr de dos maneras distintas, y la forma de hacerlo también es igual, o sea, manteniendo apretado el botón **(E)** antes de correr.
Además de esto, Lei-Lei tiene una habilidad única, que la convierte en uno de los personajes más peligrosos de este juego.
Esta rara habilidad, es la de poder hacer un combo de hasta ¡¡99!! golpes utilizando uno de sus súper ataques varias veces seguidas.
Para poder lograr uno de estos combos, van a necesitar de una gran coordinación, pero lo mejor de esto, es que si logran hacerlo correctamente, podrían llegar a quitarle a su enemigo casi toda su energía sin que llegue a cubrirse.
El movimiento que tendrán que usar, se llama "Parasol Spin" (ver el cuadro de Lei-Lei), y a continuación voy a explicarles paso a paso, qué es lo que tienen que hacer.
Antes que nada, asegúrense de tener el medidor de los "súper", por lo menos en nivel 5 (aunque si pueden tener más... mejor), y una vez que lo consigan a repartir se ha dicho.
Lo primero, obviamente será darle al contrario con el "Parasol Spin".



Cuando su enemigo esté girando encima del paraguas, recibirá 20 golpes, y luego Lei-Lei lo arrojará hacia arriba.



El momento justo para volver a enganchar al enemigo con otro "Parasol Spin" es justo antes de que toque el suelo.
Si lo hacen bien, su oponente se irá para arriba de nuevo, y recibirá otros 20 golpes, y así sucesivamente hasta que el medidor de los "súper" se agote, o hasta que el que está paseando en el paraguas pierda.









Importante: Este truco no resulta con todos los personajes, en el caso de Ryu, Ken y Zangief es prácticamente imposible hacerlo más de una vez. Por otro lado, es especialmente efectivo contra Morrigan y Felicia (practíquenlo con ellas), ya que resulta bastante fácil engancharlas una y otra vez. Como aclaración final, y para todo aquel que desee probarlo, este truco funciona también en la versión de salón, con la diferencia que al hacer un combo de 99 golpes, el marcador no se quedará en 99, sino que volverá a 00, y si después de hacer esto juntan todos los diamantes que quedaron en el suelo, su puntaje pasará automáticamente a ser de 9.999.999, lindo récord ¿No?

Enemigos especiales

Si durante el juego logran vencer a sus oponentes rápidamente (antes de los 65seg.), sin perder ningún round antes del cuarto enemigo, liquidando al contrario con un movimiento "Super" (por más de 5 peleas), perdiendo poca energía (menos de 2/3 del total), con todos sus movimientos especiales en nivel 1 y los del contrario en nivel 3 por más de 1 pelea, sin continuar, y sin que el jugador 2 intervenga en ningún momento, entonces Dan o Akuma entrarán al juego, durante uno de los 3 últimos combates.

Ryu



Hadoken	↓↘→ + T
Shoryuken	→↓↘ + T
Tatsumaki *	↓↙← + P
Gut Punch	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Shinkuu Hadoken	↓↘→ + E
Thunderstorm	→↓↘ + E
Shinkuu Tatsumaki	↓↙← + E

Flash Combos


T


T


T


T


P


P


T


T


P


P

Ken



Hadoken	↓↘→ + T
Shoryuken	→↓↘ + T
Tatsumaki *	↓↙← + P
Soccer Ball	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Shinkuukyaku	↓↘→ + E
Shoryureppa	→↓↘ + E
Shin Shoryuken	←↓↙ + E

Flash Combos


T


T















Zangief



Spinning Clothesline	(T+E)
Banishing Fist	→↓↘ + T
Stone Splash	↓↓+ P (en el aire)
Air Launch	→↘↓↙← + (T+P) (cerca del oponente)
Spinning Pile Driver	←↙↓↘→↗+ (T+P)
Heavy Byte	←↙↓↘→ + E
Russian Beat	→↓↘ + E
Final Atomic Buster	←↙↓↘→↗ + E

Flash Combos



T



T





T



T



P



P



P



T



T



P



P

Chun-Li



Lightning Kick	Apretar (**P**) rápidamente
Rising Bird Kick	→↓↘ + P
Spinning Bird Kick	←↙↓↘→ + P
Love Letter	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Kikoken	←↙↓↘→ + T
Mega Kikoken	↓↘→ + E
Super Rising Bird Kick	→↓↘ + E
Cross Guard	→↘↓↙← + E

Flash Combos



T



T



T



T



P



P



P



T



T



P

P

Sakura



Hadoken	↓↘→ + T
Sho-oken	→↓↘ + T
Spinning Punches	↓↘→ + P
Fanny Slam	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Shinkuu Hadoken	↓↘→ + E
Shoryu Sho-oken	→↓↘ + E
Hanz and Franz	→↘↓↙← + E

Flash Combos











Felicia



Delta Kick	→↓↘ + (P rápido)
Sand Splash	↓↘→ + P
Bouncing Kitty	↓↙← + (T rápido)
Rolling Buckler	↓↘→ + (T rápido)
Shock Therapy	↓ + (T rápido)
Kitty Grab	↓↘→ o ↓↙← + (T+P)
Crazy For You	→↘↓↙← + E
Dancing Flash	→↓↘ + E
Help Me!	←↙↓↘→ + E

Flash Combos














Morrigan



Soul Fist *	↓↘→ + T
Shadow Blade	→↓↘ + T
Bunny Twirl	↓↙← + P
To The Moon	→↘↓↙← + (T+P) (cerca del oponente)
Darkness Illusion	←↙↓↘→ + E
Bunny Tempest	↓↙← + E
Death Blade	→↓↘ + E

Flash Combos












Lei-Lei



Weapon Toss	↓↘→ + T
Soul Barrier *	↓↙← + T
Death Blades	←↙↓↘→ + P
Grinder	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Panda Express	↓↘→ + E
Parasol Spin	→↓↘ + E
Mace Rain	→↘↓↙← + E

Flash Combos















Tabasa



Dragon Blow	↓↘→ + T
Reverly Sword	→↓↘ + T
Dragon`s Roar	↓↘→ + P
Rocket	→↘↓↙← + (T+P) (cerca del oponente)
Untouchable Force	→↘↓↙← + E
Astro Cannon	↓↘→ + E
Dragon Apocalypse	→↓↘ + E

Flash Combos













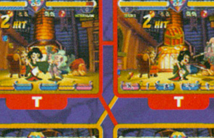

Ibuki



Kazekiri	←↓↙ + P
A Kunai *	↓↘→ + T
Tsunami Kick	→↓↘ + P
Spinner	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Tsumuji	↓↙← + (P rápido)
Super Kunia	↓↘→ + E
Tree Frog	→↘↓↙← + E
Dashing Blade	→↓↘ + E

Flash Combos












Akuma

Este es uno de los personajes ocultos de este juego, para seleccionarlo, sólo tienen que colocarse encima de Ryu, y mover hacia la izquierda.



A Gou Hadoken *	↓↘→ + T
Shin Hadoken	↓↙← + T
Gou Shoryuken	→↓↘ + T
A Tatsumaki *	↓↙← + P
The Lesson	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Teleport	→↓↘ + P ←↓↙ + P
Shinkuu Gou Hadou	↓↘→ + E
Koryurekka	→↓↘ + E
Raging Demon	→↘↓↙← + E (tener el súper en nivel 3)

Flash Combos














Dan

Dan es el segundo personaje oculto, y podrán encontrarlo en el casillero vacío que está a la derecha de Ken.



Gadoken	↓↘→ + T
Goryuken	→↓↘ + T
Dankuu Kyaku	↓↙← + T
Sing a Song	←↙↓↘→ + (T+P) (cerca del oponente)
Old Man Blast	←↙↓↘→ + E
Shinkuu Gadoken	↓↘→ + E
Shoryu Goryuken	→↓↘ + E
Daddy Help Me!	→↘↓↙← + E (tener el súper en nivel 3)

Flash Combos














Mortal Kombat 4

Menú oculto

1- Empiecen un juego eligiendo la opción que dice **"1 on 1 Kombat"** en el menú principal, y cuando estén en la pantalla de selección de personajes hagan que el jugador 2 entre al juego.

2- Cuando aparezca la pantalla donde se ven los dos personajes que eligieron, pongan el siguiente código: **302-213**.

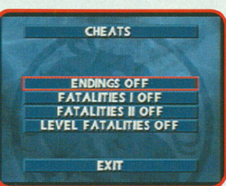
3- Al comenzar la pelea, presionen **Start** para poner al juego en pausa, y luego elijan la opción **"Quit"**.

4- Una vez de vuelta en la pantalla principal, vayan al menú de **"Options"**, en este menú, colóquense sobre la opción que dice **"Vs. Screen Enabled"** y mantengan presionados los botones de **Bloquear** y **Correr** al mismo tiempo.

5- Si lo hicieron correctamente, escucharán una voz, y el menú de trucos aparecerá.

Con este menú, tendrán la posibilidad de habilitar y deshabilitar las distintas "Fatalities", finales y "Level Fatalities" del juego, lo mejor de esto es que haciendo **↓+ Trompada Alta**, su personaje hará la "Fatality" que esté habilitada en forma automática, siempre y cuando estén a la distancia correcta.





Este es el menú que hace a las famosas "Fatalities" accesibles hasta para el más inexperto de los jugadores, pero eso sí, pongan los números rápido porque la pantalla no espera.

Más códigos

123-123 (El primero que pega, gana).
012-012 (Modo "Noob Saibot").
020-020 (Lluvia roja)
050-050 (El que pierde el primer round explota).
002-002 (Los personajes no sueltan las armas cuando son golpeados).
100-100 (Los luchadores no pueden agarrarse entre si).
010-010 (No hay "Max damage").
110-110 (No es posible agarrar al enemigo y no hay "Max damage").
111-111 (Caen armas al azar).
222-222 (Comienza la pelea con armas al azar).
333-333 ("Randper Kombat").
444-444 (Ambos personajes comienzan con sus armas en la mano).
555-555 (Muchas armas).
666-666 (Combate silencioso).
321-321 (Personajes con cabezas gigantes).
011-011 (Escenario de "Goro").
022-022 (Escenario de "Scorpion").
033-033 (Escenario de "Shinnok").
044-044 (Escenario de "Quan-Chi).
055-055 (Escenario de "Raiden").
066-066 (Escenario de "Reptile").
101-101 (Escenario del Templo Shaolin).
202-202 (Escenario del Bosque Viviente).
303-301 (Escenario de la prisión).







Para cambiar el traje de cada jugador, mantengan apretado el "Start" y toquen cualquier botón encima del personaje que quieran elegir.

G Darius

Créditos Infinitos

Para conseguir esto, lo único que tienen que hacer es utilizar 100 créditos en cualquier nivel de dificultad.

Después de que hayan hecho esto, la próxima vez que jueguen, en el lugar donde figuran los créditos restantes, aparecerá la palabra **"Free Play"** y listo!.





Si todo sale bien, la palabra "Free Play", aparecerá en el lugar en donde figura la cantidad de créditos restante.

Tomba

Recarga de Energía

Cada vez que quieran recargar la energía de su personaje, vayan hacia alguno de los lugares en donde se puede grabar el juego y grábenlo.

Después de haber hecho esto, sólamente, presionen **Start**, y elijan **"Load Game"** (cargar el juego), y su personaje volverá a tener toda su energía.





WWF Warzone

Jugá con el entrenador

En el menú principal, presionen **L1 + R1** (posiblemente les tome varios intentos para hacer que funcione).
Si lo hacen bien, esto los llevará a un sótano donde los modos de juego y personajes ocultos podrán ser seleccionados una vez que estén habilitados, después de hacer esto, vayan a la opción **"Training Mode"** del menú en donde eligen a los luchadores, luego elijan **"Custom"**, por último **"Trainer"**, y ya está, ahora podés jugar con el entrenador.

Cabezas Gigantes

Para poder habilitar este modo, nada más tienen que ganar el título de la WWF en las dificultades "Medium" o "Hard" con el personaje llamado **"British Bulldog"**.

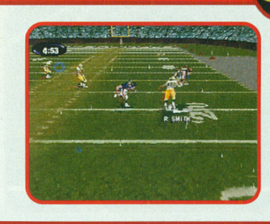


NFL Extreme

Jugadores deformes

Para lograr cambiar el aspecto de sus jugadores, primero elijan la opción **"Rosters"** del menú principal, y luego elijan **"Create Free Agent"**, cuando estén en este menú, pónganle a su nuevo jugador uno de los siguientes nombres, y observen lo que sucede.

Bighead Bobby: La cabeza de todos los jugadores será gigante.
George Giraffe: Uno de los jugadores tendrá cuello de jirafa.
Lameboy Lenny: Todos los jugadores caminan como si estuvieran borrachos.
Monkey Micky: Todos los jugadores tendrán brazos gigantes.
Tiny Tom: Esto hará que todos sus jugadores sean pequeños.



C&C: Red Alert Retaliation

Códigos varios

Una vez que hayan comenzado a jugar, precionen el botón del **Triángulo**, para que aparezca el menú de opciones, en este menú podrán ver que los símbolos de los botones del pad figuran en el siguiente orden: **X, Círculo, Triángulo, Cuadrado**, para que los siguientes trucos funcionen, asegúrense de marcar cualquiera de las siguientes secuencias presionando el botón del **Círculo** sobre cada símbolo que esté indicado.

1-Ganar la misión: Círculo, Círculo, Triángulo, X, X, Cuadrado.
2-Perder la misión: Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X.
3-Descubrir todo el mapa: Triángulo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
4-Más dinero: X,X, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo. (este código les dará $1000 cada vez que lo hagan).
5-Obtener el "Parabomb": X, X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado.
6-Obtener el "Nuke": Círculo, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado.
7-Obtener el "Chrono": Cuadrado, Círculo, Triángulo, X, Círculo, Círculo.
8-Obtener el "Iron Curtain": Cuadrado, X, Círculo, X, Triángulo, Triángulo.
9-Cambio de nombres: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo. (este código reemplaza los nombres de los civiles por nombres reales).
10-"Soylent Verde": Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, X. este código, está inspirado en una vieja película de ciencia ficción en donde la gente, sin saberlo, consumía un producto hecho con carne humana que casualmente se llamaba "Soylent Verde", así que como un homenaje, en lugar de cosechar "Ore", van a poder cosechar gente... manden sus "harvesters" al ataque y escuchen los gritos).







NFL Blitz

Habilidades Especiales

Todos estos códigos, funcionan tanto en la versión de Playstation como en la de los Arcades de salón, y para que funcionen, deben ponerlos mientras está la pantalla en donde se ven los cascos de los dos equipos que se van a enfrentar, este sistema de códigos es algo similar al del Mortal Kombat 4, y no es ninguna casualidad que ambos juegos pertenezcan a la misma compañía.
Acá tienen las referencias para que entiendan lo que cada cada letra significa.
S = Salto
P = Pase
T = Turbo

1- Jugar sin asistencia de la máquina: S, P, P+↓
2- Cambio de vista: S, S, P, →
3- Jugar con neblina: S, S, S, ↓
4- Correr más rápido al usar el Turbo: S, S, S, P, P, ←
5- Jugadores cabezones: S, S, S, S, ↑
6- Jugar con neblina más espesa: S, S, S, S, P, ↓
7- "Super Blitzing Press": S, S, S, S, P, P, P, P, P, ↑
8- Ocultar el nombre del receptor: T, P, P, →
9- Modalidad de Torneo: T, S, P, ↓
10- Modo de juego seleccionado al azar: T, S, P, P, P, P, P, ←
11- Super Goles de Campo: T, S, S, P, P, P, ←
12- Jugadores más grandes: T, S, S, S, S, P, →







F-1 World Grand Prix

Pistas y corredores ocultos

1- Después de apretar **"Start"** en la pantalla de introducción, vayan al menú principal y elijan la opción **"Exhibition"**. Una vez ahí, elijan la opción **"Drivers"** y luego seleccionen al corredor llamado **"Driver Williams"**.
2- Con el corredor ya seleccionado, elijan la opción **"Edit Name"**, y cambien el nombre **"Williams"** por la palabra **"Chrome"**.
3- Ahora, vuelvan a la opción **"Drivers"** y busquen a un piloto llamado **"Silver Driver"**.
4- Si en lugar de poner **"Chrome"** en lugar de **"Williams"**, ponen la palabra **"Pyrite"**, podrán jugar con un piloto llamado **"Gold Driver"**.
5-Por último, si quieren jugar en una pista oculta, repitan todos los pasos anteriores, pero en lugar de **"Williams"**, esta vez pongan **"Vacation"**, y en lugar de volver al menú **"Drivers"**, vayan al de que dice **"Courses"**, y ahí busquen una pista llamada **"Bonus Track"**, y todo listo.





WWF Warzone

Selección al azar
En la pantalla de selección de personajes, hagan este movimiento: **↑ + Bloquear**

Burlarse del oponente
Presionen **A , (← + C) o B , (↓+ C)**

Dude Love y Cactus Jack
Completen el "WWF Challenge" en la dificultad normal usando a "Mankind".

Eructos y gases!!?!
Completen el "WWF Challenge" con "Mosh" o "Trasher" en cualquier dificultad, luego de que hagan esto, cada vez que golpeen a alguien, escucharan cómo eructa, entre otras cosas.

Lucha de mujeres
Completen el "WWF Challenge" con "Triple H" o "Shawn Michaels" para acceder a cuerpos femeninos en la modalidad "Create-a-Wrestler".

Jugar con "Sue"
Completen el "WWF Challenge" con "Owen" o "Brett Hart".

Deshabilitar el bloqueo
Completen el "WWF Challenge" con "Faarooq" o "Ken Shamrock".

Más trajes para "Goldust"
Completen el "WWF Challenge" con "Goldust" en la dificultad Normal para conseguirlos.

Códigos para el Game Shark

En esta mini-sección, te damos algunos códigos, para que exprimas a fondo a este genial aparatito, y le des con todo, incluso a los juegos más imposibles.

Metal Gear Solid

Armas

1- Pistola "Socom": 800B7532 03E7 / 800B7546 03E7
2- Ametralladora "Famas": 800B7534 03E7 / 800B7548 03E7
3- Granadas: 800B7536 03E7 / 800B754A 03E7
4- "Nikita Launcher": 800B7538 03E7 / 800B754C 03E7
5- "Stinger Launcher": 800B753A 03E7 / 800B754E 03E7
6- "Claymore Mines": 800B753C 03E7 / 800B7550 03E7
7- Explosivos "C4": 800B753E 03E7 / 800B7552 03E7
8- "Stun Grenades": 800B7540 03E7 / 800B7554 03E7
9- "Chaff Grenades": 800B7542 03E7 / 800B7556 03E7
10- "Sniper Rifle": 800B7544 03E7 / 800B7558 03E7

Objetos

1- Cigarrillos: 800B755A 0001
2- Largavistas: 800B755C 0001
3- Card Box A: 800B755E 0001
4- Card Box B: 800B7560 0001
5- Card Box C: 800B7562 0001
6- Anteojos de visión nocturna: 800B7564 0001
7- Anteojos de visión térmica: 800B7566 0001
8- Máscara de Gas: 800B7568 0001
9- Chaleco Antibalas: 800B756A 0001
10- Ketchup: 800B756C 0001
11- "Stealth Camouflage": 800B756E 0001
12- "Bandana": 800B7570 0001
13- Cámara fotográfica: 800B7572 0001
14- Tener 255 Raciones: 800B7574 03E7 / 800B758A 03E7
15- Tener 255 Medicinas: 800B7576 03E7 / 800B758C 03E7
16- Tener 255 "Diazepam": 800B7576 03E7 / 800B758C 03E7
17- "Pal Key": 800B757A 0001
18- Tarjeta de seguridad nivel ¡100!: 800B757C 0064
19- Evitar las bombas de tiempo: 800B757E 0000
20- Detector de Minas: 800B7580 0001
21- "MO Disk": 800B7582 0001
22- Soga: 800B7584 0001
23- "Handkerchief": 800B7586 0001
24- Silenciador activado: 800B7588 0000

Varios

1- Energía infinita: 800B7526 0600
2- Barra de energía al máximo: 800B7528 0600
3- Oxígeno infinito: 800AE1AC 0400
4- Modo Fantasma: 800AE188 0000 / 800AE18A 0000
5- Oxígeno infinito: 800AE1AC 0400
6- No resfriarse: 800B752A 0000
7- El radar no se bloquea: 800AE178 0000
8- Todos los modos de entrenamiento: 800B672B 0020
8- Atravesar paredes: 80027250 9CC4 / 80027252 0800

Banjo Kazooie



1- "Enable code"
de0004000000 / 8124c9d81700 / 812874a41700 /812d3dc01300
2- Vidas Infinitas
80385f8b0009
3- Plumas rojas infinitas
80385f6f0063
4- Plumas doradas infinitas
80385f730063
5- Aire infinito
81385f8e0e10
6- "Jiggies" infinitos
80385fcb0063
7- Huevos infinitos
80385f670063



Mission Impossible



1- "Uzi" con munición infinita
800a8ea70063 / 800a8ea50002
2- Municiones infinitas
800a8ea70063 / 800a8eb70063 / 800a8ec70063
800a8ed70063 / 800a8ee70063 / 800a8ef70063

WWF Warzone



1- Más personajes
8113a4881000 / 8113a48a07ff / 8113a48c2000
8113a48e3fff
2- "Creation Points" infinitos
801362450000

Next Stage

lo que estamos preparando para el mes que viene

First Approach



Playstation

- Quake 2
- Beavis & Butthead
- J. Chan: Stunt Master
- X-Men
- Xena: Warrior Princess
- Pac Man 3D
- Gex 3
- Driver
- Army Men 3D



Nintendo 64

- Castlevania 64
- DN: Zero Hour
- Vigilante 8
- Survivor: Day One
- Shadow Man



Dreamcast

- Godzilla Generations
- Virtua Fighter 3:TB
- Biohazzard 2
- Power Stone



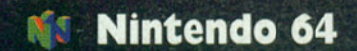
Final Test

Playstation

- Lemmings
- Xenogears
- Small Soldiers
- Crash 3: Warped
- Apocalypse
- Rally Cross 2
- NBA Live 99
- Twisted Metal 3
- Rugrats
- Darkstalkers 3
- Tomb Raider III
- Superman
- Medievil
- Knockout Kings
- DN: Time to Kill
- Buggy







Nintendo 64

- Dual Heroes
- Turok 2
- Fighting Force 64
- Wipeout 64
- Tonic Trouble



Mega Approach: Street Fighter Alpha 3

Todos los detalles sobre el próximo lanzamiento para Playstation del tercer título de una de las sagas más conocidas de Capcom.
Actualmente, Street Fighter Alpha 3 acaba de ser lanzado en su versión de salón, y a pesar de haber estado en la calle tan solo un mes, ya está arrasando con todo, así que estate atento porque en el número que viene te vas a enterar de todo lo referente a lo que podría ser una de las mejores conversiones de Arcades para Playstation.



Y además...

En el próximo numero revisaremos el nuevo ***Color Game Boy***, junto con todos los juegos que estén disponibles para este impresionante aparatito, que se resiste a morir en el olvido. Además directamente de la TV a la Nintendo 64 llega ***South Park***, la sensacional serie de dibujos animados (Canal 2 la pondría en el aire antes de fin de año) en un arcade 3D. ¿Hasta donde permitirá Nintendo, que en el juego los personajes se zarpen como en la TV?, lo sabremos el mes que viene. Entérate también de los últimos detalles del lanzamiento de la ***Dreamcast*** de Sega y sálvate con la solución completa del ***Metal Gear Solid*** + cientos de trucos para tus juegos favoritos y toda la data sobre los games que llegaran antes de fin de año ¡Para todas las consolas!

HARD & TECH
COMPUTACION

Av. Santa Fé 2143 (1123)
Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

VENTA DE PLAYSTATION Y TODOS SUS ACCESORIOS

DUKE NUKEM: TIME TO KILL



METAL GEAR SOLID



GUILTY GEAR



MORTAL KOMBAT 4



MOTO RACER 2



POCKET FIGHTER



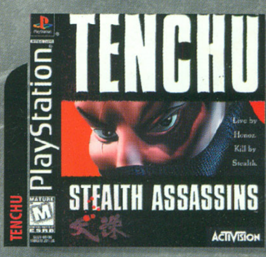
S.C.A.R.S.



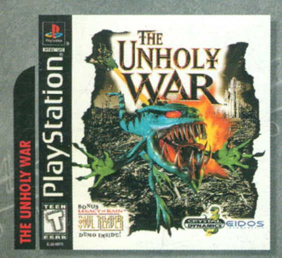
SPYRO THE DRAGON



TENCHU



THE UNHOLY WAR



NINJA



FUTURE COP: L.A.P.D.



ENVIOS AL INTERIOR

TODAS LAS TARJETAS

MasterCard

